

**HUBUNGAN *FLOW* AKADEMIK TERHADAP KREATIVITAS  
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MALANG**

**SKRIPSI**



Oleh :

Novie Fitriyah Alawiyah

16410083

**JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2020**

**HUBUNGAN *FLOW* AKADEMIK TERHADAP KREATIVITAS  
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh  
Novie Fitriyah Alawiyah  
16410083

**JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2020**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### **HUBUNGAN *FLOW* AKADEMIK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

Oleh:

Novie Fitriyah Alawiyah

16410083

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Tanggal: 31 Oktober 2020



**Yusuf Ratu Agung, MA**

**NIP. 19801020 201503 1 002**

Mengetahui:

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si**

**NIP. 19671029 1994 03 20001**

**HUBUNGAN *FLOW* AKADEMIK TERHADAP KREATIVITAS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

**SKRIPSI**

**Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
Susunan Dewan Penguji**

Dewan Pembimbing Skripsi



**Yusuf Ratu Agung, MA**

Anggota Penguji Lain  
Penguji Utama



**Dr. Rifa Hidayah, M.Si**  
**NIP. 19761128 200212 2 001**

Ketua Penguji



**Dr. Ali Ridho, M.Si**  
**NIP. 19780429 200604 1 001**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Psikologi Pada Tanggal 30 November 2020

Mengetahui:

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si**  
**NIP. 19671029 1994 03 20001**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novie Fitriyah Alawiyah

NIM : 16410083

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Hubungan Flow Akademik terhadap Kreativitas Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Malang merupakan benar-benar hasil sendiri, baik sebagian maupun secara keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari terdapat klaim dari pihak lain sudah bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dari Pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya siap dan bersedia menerima sanksi.

Malang, 29 Oktober 2020

Peneliti



Novie Fitriyah Alawiyah

## **MOTTO**

*“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri...”*  
(QS. Al-Isra ; 7)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur yang luar biasa kepada Allah SWT, saya  
mempersembahkan skripsi saya ini kepada:

1. Ayah Kusnandar dan Ibu Siti Munifah, dengan seluruh keringat yang telah dicururkan dan segala doa yang telah dilantunkan sehingga saya bisa mencapai berbagai mimpi dan melampaui berbagai hal yang terlihat mustahil.
2. Kakak siti Munkarimah dan Siti Nurhayati, yang selalu mengajarkan kebaikan dan memberi teladan yang baik kepada adik-adiknya. Banyak hal yang telah dikorbankan untuk saya, terimakasih banyak
3. Adik tercinta Safira Azma Bilhaqq Elmadina yang dengan keceriannya mampu menghilangkan letih dan memberi semangat dalam segala hal.
4. Keluarga besar, terima kasih untuk segala doa yang telah dicurahkan kepada saya serta segala bantuan yang tidak bisa saya sebutkan satu satu.
5. Kepada teman-teman; Firda, Ima, Herlina, Luluk, Ridho, Nadya, Itak, Tia, TJ, Alvin, Galih, Lucky, teman-teman organisasi dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih banyak untuk semangat dan pengalaman baru yang telah dibagi.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan serta anugerah nikmat yang tiada henti-hentinya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini tanpa kendala yang berarti. Tak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga dan para sahabat dan yang mengikuti ajarannya. Semoga penulis dan keluarga beserta teman-teman seperjuangan dapat digolongkan sebagai umatnya kelak di akhirat. Aamiin

Ucapan terimakasih juga diberikan kepada banyak pihak yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah ini. Disamping adanya segala hambatan dan rintangan, terimakasih karena senantiasa membimbing penulis sehingga penulis mampu melewati semuanya tanpa rasa putus asa. Oleh karena itu dari dalam lubuk hati yang dalam, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberi banyak nikmat yang tidak dapat terhitung.
2. Kedua orang tua, kakak, adik, saudara, dan teman-temanku yang telah banyak memberi dukungan serta semangat kepada penulis.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



4. Dr. Siti Mahmudah, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Yusuf Ratu Agung, MA selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan serta semangat dalam proses pembuatan penelitian ini.
6. Segenap dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dalam proses menimba ilmu di kampus.
7. Teman-teman sejawat angkatan Psikologi 2016, yang selalu memberi semangat dan memberi warna yang menyenangkan selama 4 tahun ini.

Terakhir, penulis mohon kritik dan saran yang membangun kepada para pembaca, karena penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini. Penulis juga berharap pada karya tulis yang sederhana ini mampu menjadi manfaat bagi semua terkhusus para pembaca.  
*Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.*

Malang, 27 Oktober 2020

Peneliti,



Novie Fitriyah Alawiyah

## DAFTAR ISI

HALAMAN	PERSETUJUAN
.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
SURAT	PERNYATAAN
.....	Err
ror! Bookmark not defined.	
MOTTO	
.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
HALAMAN	PERSEMBAHAN
.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
KATA	PENGANTAR
.....	Er
ror! Bookmark not defined.	
DAFTAR	ISI
.....	Err
ror! Bookmark not defined.	

DAFTAR	GAMBAR
.....	Err

or! Bookmark not defined.

DAFTAR	TABEL
.....	Err

or! Bookmark not defined.

DAFTAR	DIAGRAM
.....	Err

or! Bookmark not defined.

DAFTAR	LAMPIRAN
.....	Err

or! Bookmark not defined.

ABSTRAK	E
.....	

rror! Bookmark not defined.

ABSTRACT	E
.....	

rror! Bookmark not defined.

البحث	مستخلص
.....	

Error! Bookmark not defined.

BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
Latar Belakang .....	4
Rumusan Masalah .....	15
Tujuan Penelitian.....	15
Manfaat Penelitian.....	15
BAB II.....	16
TINJAUAN PUSTAKA.....	16
Kreativitas .....	16
Definisi Kreativitas.....	16
Karakteristik Kreativitas .....	19
Tahap-Tahap dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	23
Pengembangan Kreativitas dalam Islam .....	27
Hambatan Kreativitas .....	30
Flow Akademik .....	31
Pengertian Flow Akademik .....	31
Aspek-Aspek Flow Akademik .....	36
Kondisi-Kondisi Flow .....	40

Manfaat Flow .....	41
Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Flow .....	44
Hubungan Antar Variabel .....	45
Hubungan Flow Akademik terhadap Kreativitas .....	45
Kerangka Konseptual .....	46
Hipotesis Penelitian .....	46
BAB III .....	47
METODE PENELITIAN .....	47
Rancangan Penelitian .....	47
Identifikasi Variabel Penelitian .....	47
Variable Penelitian .....	47
Definisi Operasional Variabel .....	48
Flow Akademik .....	48
Kreativitas .....	49
Populasi dan Sampel .....	49
Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
Teknik Sampling .....	51
Metode Pengumpulan Data .....	52

Kuesioner (Angket) .....	52
Instrumen Penelitian.....	53
Skala Flow .....	53
Skala Kreativitas.....	55
Pengujian Instrument Penelitian.....	58
Uji Validitas .....	58
Uji Reliabilitas.....	59
Hasil Uji Coba .....	60
Validitas.....	60
Reliabilitas.....	61
Teknik Analisis Data .....	61
Uji Validitas dan Reliabilitas .....	62
Uji Normalitas .....	62
Analisis Deskripsi.....	62
Uji Linearitas .....	64
Uji Hipotesis.....	64
BAB IV .....	65
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	65

Gambaran Umum Objek Penelitian .....	65
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang .....	65
Waktu penelitian.....	68
Jumlah Subjek Penelitian .....	68
Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data .....	68
Hambatan-Hambatan yang dijumpai dalam pelaksanaan Penelitian... ..	69
Pemaparan Hasil Penelitian .....	69
Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument .....	69
Uji Asumsi.....	71
Uji Normalitas .....	71
Uji Linieritas.....	72
Uji Deskriptif Data .....	73
Uji Deskriptif Flow Akademik .....	73
Uji Deskriptif Kreativitas .....	74
Uji Hipotesis.....	75
Pembahasan .....	77
Tingkat <i>Flow</i> Akademik Mahasiswa UIN Malang .....	77
Tingkat Kreativitas Mahasiswa UIN Malang .....	82

Hubungan Flow Akademik Terhadap Kreativitas Mahasiswa UIN Malang.....	86
BAB V .....	89
PENUTUP .....	89
Kesimpulan.....	89
Batasan dalam Penelitian .....	90
Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	
.....	<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antara <i>Flow</i> Akademik dan Kreativitas.....	42
--	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Mahasiswa Aktif Angkatan 2016 .....	42
Tabel 3.2 Data Sampel .....	47
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Skala <i>Flow</i> Akademik.....	50
Tabel 3.4 <i>Blueprint</i> Skala Kreativitas .....	53
Tabel 3.5 Reliabilitas Uji Coba Skala <i>Flow</i> Akademik dan Kreativitas..	56
Tabel 3.6 Rumus Norma Kategorisasi .....	58
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Skala <i>Flow</i> Akademik.....	66
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Skala Kreativitas .....	66
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Skala <i>Flow</i> Akademik .....	67
Tabel 4.4 Hasil Reliabilitas Skala Kreativitas.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas .....	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Deskriptif <i>Flow</i> Akademik .....	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Deskriptif Kreativitas .....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Kategorisasi <i>Flow</i> Akademik.....	70
Diagram 4.2 Kategorisasi Kreativitas .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner.....	122
Lampiran 2: Skoring .....	125
Lampiran 3: Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Flow</i> Akademik.....	138
Lampiran 4: Uji Validitas dan Reliabilitas Kreativitas .....	140
Lampiran 5: Hasil Uji Normalitas.....	141
Lampiran 6: Hasil Uji Linearitas.....	142
Lampiran 7: Hasil Uji Hipotesis .....	143

## ABSTRAK

Novie. (2020). Hubungan *Flow* Akademik terhadap Kreativitas Mahasiswa UIN Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Irahim Malang, 2020.

Pembimbing : Yusuf Ratu Agung, MA

---

Penelitian ini dilatar belakangi tidak sedikit mahasiswa/i UIN Malang angkatan 2016 yang belum mengalami *flow* akademik dengan baik ketika melakukan aktivitas akademik. *Flow* akademik merupakan kondisi ketika individu mampu fokus, berkonsentrasi, merasa nyaman, memiliki motivasi intrinsik serta menikmati setiap kegiatan akademik yang sedang dilakukannya baik itu belajar maupun mengerjakan tugas. Apabila individu mampu mengalami *flow* akademik dengan baik, diharapkan mampu meningkatkan kreativitas yang mana hal itu dibutuhkan dalam segala bidang kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *flow* akademik, tingkat kreativitas, serta hubungan antara *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa/I UIN Malang angkatan 2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengambilan sampel secara *accidental sampling* (sampling kebetulan) sebanyak 301 mahasiswa/i UIN Malang angkatan 2016. Skala yang digunakan adalah skala *flow* akademik dan skala kreativitas dengan melihat aspek-aspek *flow* akademik, yaitu *absorption*, *work enjoyment*, *Intrinsic work motivation*, *challenge skill balance*, *clear goals*, dan *sense of control*. Adapun aspek kreativitas ada *aptitude* dan *non-aptitude*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa/i UIN Malang. Tingkat *flow* akademik terdiri dari tiga kategori, yaitu tinggi dengan prosentase 43,5% sebanyak 131 mahasiswa/i, sedang dengan prosentase 52,8% sebanyak 159 mahasiswa/I dan rendah dengan prosentase 3,7% sebanyak 11 mahasiswa/i. Untuk tingkat kreativitas terdiri dari tiga kategori, yaitu tinggi dengan prosentase 33,9% sebanyak 102 mahasiswa/i, sedang dengan prosentase 65,4% sebanyak 197 mahasiswa/i dan rendah dengan prosentase 0,7% sebanyak 2 mahasiswa/i. hasil perhitungan statistic product moment menunjukkan ( $r_{xy}= 0,638$ ;  $sig= 0,000<0,05$ ) maka hipotesis diterima serta dapat diartikan bahwa semakin tinggi *flow* akademik maka semakin tinggi kreativitas. Sebaliknya, semakin rendah *flow* akademik maka semakin rendah kreativitasnya.

**Kata kunci :** *flow* akademik, kreativitas, mahasiswa/i

## ABSTRACT

Novie. (2020). *Academic Flow Relationship to Creativity of UIN Malang Students. Undergraduate Thesis*. Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Irahim Malang, 2020.

Mentor : Yusuf Ratu Agung, MA

---

This research is based on the background of not a few students UIN Malang class of 2016 who have not experienced academic *flow* well when conducting academic activities. *Flow* academic is a condition when an individual is able to focus, concentrate, feel comfortable, have intrinsic motivation and enjoy every academic activity he or she is doing both learning and doing tasks. If individuals are able *to experience* academic flow well, it is hoped that it can increase creativity which is needed in all areas of life. This research aims to find out the level of academic *flow*, the level of creativity, and the relationship between academic *flow* to the creativity of students UIN Malang class of 2016.

This study used a quantitative approach with accidental *sampling* of 301 students UIN Malang class of 2016. The scale used is the academic *flow scale* and creativity scale by looking at aspects of academic *flow*, namely *absorption*, *work enjoyment*, *Intrinsic work motivation*, *challenge skill balance*, *clear goals*, and sense of *control*. As for the creative aspect there is aptitude and non-aptitude.

The results showed that there is a significant relationship between academic *flow* and creativity of UIN Malang students. The academic *flow* level consists of three categories, namely high with a percentage of 43.5% as much as 131 students, while with a percentage of 52.8% as much as 159 students/I and low with a percentage of 3.7% as much as 11 students. For the level of creativity consists of three categories, namely high with a percentage of 33.9% as much as 102 students/i, with a percentage of 65.4% as many as 197 students/i and low with a percentage of 0.7% as much as 2 students /i. statistical product moment calculation results show ( $r_{xy}=0.638$ ;  $\text{sig}= 0,000<0.05$  ) then the hypothesis is accepted and can be interpreted that the higher the academic *flow* then the higher creativity. On the contrary, the lower the academic *flow*, the lower the creativity.

**Keywords :** academic *flow*, creativity, students.

### مستخلص البحث

نوفي فطرية أولية. 2020 م. العلاقة بين التدفق الأكاديمي والإبداع الطلاب جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. البحث الجامعي. كلية علم النفس جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشريف : يوسف راتو أكونج الماجستير.

خلفية هذا البحث هي ليست قلة من الطلاب المرحلة 2016 بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الذين لم يختبروا بتدفق أكاديمي الجيد عند القيام بأنشطة الأكاديمية. التدفق الأكاديمي هو حالة يكون فيها الأفراد قادرين على التركيز والتركيز والشعور بالراحة ولديهم دافع جوهري والاستمتاع بكل نشاط أكاديمي يقومون به ، سواء أكان ذلك يدرسون أو أنجز الدورات الدراسية. إذا كان الفرد قادرًا على تجربة التدفق الأكاديمي جيدًا، ومن المؤمل أنه يمكن زيادة الإبداع الذي هو مطلوب في جميع مجالات الحياة. الهدف في هذا البحث إلى تحديد مستوى التدفق الأكاديمي ومستوى الإبداع والعلاقة بين التدفق الأكاديمي وإبداع الطلاب المرحلة 2016 بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

استخدم هذا البحث بمنهج الكمي مع أخذ العينات العرضية ما يصل إلى 301 طالب من المرحلة 2016 بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المقياس المستخدم هو مقياس التدفق الأكاديمي ومقياس الإبداع من خلال النظر في جوانب التدفق الأكاديمي ، أي الاستيعاب ، والتمتع بالعمل ، وتحفيز العمل الجوهري ، وتوازن مهارات التحدي ، والأهداف الواضحة ، والشعور بالتحكم. أما فيما يتعلق بجانب الإبداع ، فهناك الكفاءة واللاعنف.

نتيجة هذا البحث ظهر أن هناك علاقة كبيرة بين التدفق الأكاديمي والإبداع لطلاب الجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. تكون مستوى التدفق الأكاديمي من ثلاث فئات ، وهي عالية بنسبة 43.5% ما يصل إلى 131 طالب ، ومتوسطة بنسبة 52.8% تصل إلى 159 طالب ومنخفضة بنسبة 3.7% تصل إلى 11 طالب. يتألف مستوى الإبداع من ثلاث فئات ، وهي عالية بنسبة 33.9% تصل إلى 102 طالب ، ومتوسطة بنسبة 65.4% تصل إلى 197 طالب ومنخفضة بنسبة 0.7% تصل إلى طالبين. ظهر نتائج الحسابات الإحصائية لحظية المنتج ( $r_{xy} = 0.638$  ؛  $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ ) ثم تم قبول الفرضية ويمكن تفسير ذلك بأنه كلما زاد التدفق الأكاديمي ، زاد الإبداع. على العكس من ذلك و كلما انخفض التدفق الأكاديمي ، انخفض الإبداع.

**كلمة الإشتارية : الأكاديمي والإبداع والطلاب الجامعة**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman yang serba modern ini memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan yang dirasa kini semakin maju. Teknologi yang berkembang dengan pesat mempermudah berbagai kegiatan yang kita lakukan, termasuk dalam bidang akademik. Lembaga pendidikan di zaman sekarang sudah banyak menggunakan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat membantu mempermudah dalam menyelesaikan tugas akademik serta dapat mengeksplor potensi, bakat dan minat yang dimiliki oleh para murid, khususnya mahasiswa yang tengah duduk dibangku perkuliahan.

Seperti yang kita tahu pendidikan di Universitas sedikit berbeda dengan pendidikan dasar. Mulai dari sistem pembelajaran sampai bobot tugas pun kini tak lagi sama. Berbeda dengan siswa-siswi yang masih duduk dibangku sekolah, mahasiswa lebih banyak memikul beban akademik maupun non-akademik. Setiap harinya mereka tidak lepas dari tugas yang diberikan oleh dosen pengampu dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Tentu saja untuk bisa menyelesaikan berbagai tugas yang tengah dipikulnya mahasiswa diharapkan memiliki sikap percaya diri akan kesuksesan atau keberhasilan, memiliki sikap yang tahan dalam berbagai situasi, serta



motivasi belajar tinggi sehingga diharapkan dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan tidak menunda-menunda pekerjaannya.

Tidak hanya sikap percaya diri dan tahan dalam berbagai situasi, mahasiswa juga dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam menyelesaikan tugas akademik. Kreativitas dalam menyelesaikan masalah dapat membantu mahasiswa jika suatu saat dihadapkan dengan berbagai situasi entah di dalam lingkungan kampus maupun diluar lingkungan kampus, sehingga mereka mampu menghadapi permasalahan dan menyelesaikannya dengan tepat dan baik. Ketika individu menginginkan efisiensi, efektivitas, produktivitas, dan bahkan kebahagiaan yang dicapai dari sebelumnya lebih baik dan tinggi, maka salah satu cara untuk mewujudkannya dengan kreativitas (Nashori dan Mucharam (2002: 21).

Kreativitas merupakan salah satu kunci untuk menggapai kesuksesan dan keinginan yang hendak dicapai. Amabil dkk dalam Nashori dan Mucharam (2002: 33) mengartikan kreativitas sebagai produksi sebuah karya baru atau respons dan sesuai dengan tugas yang dihadapi. Kreativitas yaitu keahlian untuk menghasilkan atau menciptakan suatu yang baru. Kemampuan atau keahlian tersebut merupakan aktivitas imajinatif yang mengkombinasikan informasi dari pengalaman-pengalaman sebelumnya diubah menjadi hal yang baru dan lebih bermanfaat serta berarti. Kebebasan berpikir dan bertindak merupakan hal yang dimiliki oleh orang yang kreatif. Ungkapan tersebut sejalan dengan dengan pandangan Guilford yang

mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen untuk menyelesaikan berbagai macam alternatif untuk menjawab persoalan.

Dalam berbagai bidang; pekerjaan, organisasi, akademik, tuntutan untuk berfikir kreatif sangat dibutuhkan khususnya mahasiswa yang tengah mengerjakan berbagai tugas kuliah, termasuk tugas akhir dalam penulisan skripsi. Skripsi merupakan karya tulis ilmiah yang dilakukan oleh mahasiswa semester akhir sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Bahkan dalam menentukan judul dan tema yang hendak diangkat dalam penulisan skripsi diusahakan harus merupakan fenomena baru dan belum pernah diteliti oleh sebagian peneliti lainnya. Begitupun dengan tugas-tugas akademik yang diberikan dosen pengampu kepada para mahasiswa mereka dituntut untuk menyelesaikan sebaik mungkin dengan keoriginalitas tugas yang tinggi.

Ketika dihadapkan dengan berbagai macam persoalan yang muncul dalam kehidupan baik dalam lingkungan kampus maupun diluar lingkungan kampus mahasiswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahannya dengan memberikan solusi atau jalan keluar yang tepat dan terbaik. Mau tidak mau mereka harus belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan yang tengah dihadapi. Berbagai macam alternatif pun juga telah ditempuh. Antara mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya dalam menyelesaikan tugas akademik berbeda-beda. Mereka yang memiliki pengalaman lebih akan sedikit lebih mudah dalam mencari solusinya dibanding dengan mereka yang kurang memiliki pengalaman.

Namun, fenomena yang terjadi saat ini adalah tidak sedikit mahasiswa yang menyelesaikan tugasnya dengan asal-asalan. Dalam menciptakan suatu hal; project, tugas, kesenian kebanyakan dari mahasiswa meniru ide atau gagasan dari orang lain. Hal itupun juga berlaku dalam pengerjaan tugas, misalnya mereka mencentang-paste referensi dari internet maupun buku, menyontek saat ujian, dan menyalin catatan teman. Meskipun terkadang sudah dilakukan cek originalitas penulisan menggunakan aplikasi turnity presentase copy-paste tulisan rata-rata masih diangka yang cukup tinggi.

Yeni dan Euis (2011: 5) mengemukakan bahwa jika kehidupan dipenuhi dengan individu yang kurang kreatif, maka kita tidak akan bisa berkembang seperti sekarang ini. Apabila manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya, cara yang baru maupun solusi-solusi dari permasalahan yang kita hadapi. Adanya berbagai teknologi yang kita rasakan manfaatnya saat ini merupakan bagian dari berpikir secara kreatif. Individu dengan temuan canggihnya dapat menciptakan teknologi yang mampu memberikan manfaat bagi banyak orang. Individu dengan kreativitas yang tinggi akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri secara optimal serta menyelesaikan masalah dengan baik. Individu tersebut dapat menggunakan dan mengembangkan ide-ide atau gagasan yang mereka miliki untuk menciptakan, menghasilkan sebuah kreasi baru demi kelangsungan hidup manusia.

Individu yang memiliki kreativitas tinggi juga akan memiliki prestasi yang baik. Hal ini di dukung oleh penelitian dari Torrance (1959), Getzels

dan Jackson (1962), Yamamoto (1964) dan Umanandar (1977) yang menunjukkan bahwa kecerdasan dan kreativitas sangat menentukan prestasi di sekolah maupun prestasi yang lain. Individu yang memiliki kreativitas tinggi akan memanfaatkan setiap peluang atau kesempatan yang ada. Mereka akan memikirkan jalan keluar dengan melihat sudut pandang yang berbeda.

Dari paparan diatas, dapat diketahui bahwa betapa pentingnya kreativitas dalam kehidupan kita. Dibanding dengan Negara-negara maju seperti Jepang dan Amerika, Indonesia masih tertinggal jauh. Hal tersebut sejalan dengan apa yang yag dikatakan Nashori dan Mucharam (2002: 25) bahwa pakar-pakar bidang pendidikan melihat kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah. Supriyadi, 1994 (2011: 7) menuturkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban mengenai tingkat kreativitas pada anak, Indonesia menempati posisi 8 dari 10 negara yang diteliti. Terdapat beberapa faktor yang mendasari kreatifitas anak rendah, diantaranya pola asuh orang tua yang cenderung otoriter dan sistem pendidikan yang kurang mendukung.

Munandar dalam Nashori dan Mucharam (2002: 25) berpendapat dalam penelitian dan pengamatan tentang kreativitas yang dilakukannya menjelaskan bahwa pendidikan yang ada di Indonesia lebih menekankan pemikiran konvergen daripada pemikiran divergen. Peserta didik jarang diberikan stimulus untuk memandang persoalan dari berbagai macam sudut pandang. Break-Point and Beyond, George Land memberikan beberapa fakta mengenai tingkat kreativitas anak dari berbagai masa pertumbuhan.

Diketahui, anak berusia 5 tahun mendapat skor 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja 15 tahun 10% dan orang dewasa hanya memperoleh nilai 2%.

Guilford yang merupakan seorang ahli pendidikan mengungkapkan bahwa lulusan perguruan tinggi paling banyak memiliki keluhan. Para mahasiswa mungkin cukup menguasai teori dan cukup terampil untuk menerapkan atau mengaplikasikan pengetahuan serta teknik yang mereka peroleh, namun mereka terlihat kurang berdaya ketika dihadapkan dengan masalah yang membutuhkan pemikiran baru serta cara penyelesaian masalah secara kreatif. Hal itu dapat kita ketahui dalam kehidupan masyarakat yang masih banyak mahasiswa bekerja namun tidak sesuai dengan bidangnya atau bahkan belum mendapatkan pekerjaan.

Saat ini lembaga pendidikan baik formal maupun non formal sudah mengupayakan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterima oleh mahasiswa. Hal itu dibuktikan dengan upaya pemenuhan fasilitas yang mendukung kegiatan akademik, misalnya ruang kelas yang nyaman, koneksi internet atau WiFi, tempat untuk belajar kelompok (gazebo), media tulis; proyektor, alat tulis lengkap, dan lain sebagainya yang mana semua itu bisa digunakan oleh semua mahasiswa untuk dimanfaatkan sebagaimana mestinya supaya mahasiswa merasa nyaman dan senang saat mengikuti atau melakukan kegiatan akademik.

Namun fakta yang terjadi di masyarakat saat ini adalah meskipun lembaga pendidikan formal maupun no-formal telah menyediakan berbagai fasilitas belajar-mengajar akan tetapi masih banyak mahasiswa yang malas-

malasan saat datang ke kampus, tidak fokus mengikuti materi perkuliahan, bahkan beberapa kali sering absen tanpa alasan yang jelas. Saat sudah di dalam kelas, tidak sedikit pula mahasiswa yang ngobrol sendiri dengan temannya dan asyik bermain HP sampai terkadang mengganggu mahasiswa lain yang ingin fokus belajar dan mendengarkan materi atau informasi yang disampaikan pemateri.

Banyaknya aktivitas atau kegiatan akademik juga terkadang membuat mahasiswa merasa kurang nyaman dan kurang konsentrasi, sehingga motivasi belajar juga menurun. Daya konsentrasi, rasa nyaman, serta motivasi dalam diri ketika melakukan kegiatan inilah yang biasa disebut dengan *flow*. Keadaan yang dirasakan individu ketika mampu berkonsentrasi serta menikmati kegiatan akademik, hal itu disebut sebagai *flow* akademik (Yuwanto, 2012).

Ingaitus, 2013 memaparkan pengertian *flow* akademik sebagai kondisi ketika individu mampu fokus, berkonsentrasi, merasa nyaman, memiliki motivasi intrinsik serta menikmati setiap kegiatan akademik yang sedang dilakukannya baik itu belajar maupun mengerjakan tugas. Menurut Yuwanto, Budiman, Siandika & Prasetyo (2011) *flow* ketika siswa melakukan aktivitas atau kegiatan di dalam kelas, terkait dengan pelajaran, mengerjakan tugas dapat disebut *flow* akademik. Namun keadaan atau kondisi yang sering kita jumpai masih banyak mahasiswa yang belum mengalami *flow* akademik.

Survei awal untuk penelitian yang dilakukan oleh Chandra, 2013 untuk mengetahui tingkat *flow* pada mahasiswa Psikologi Ubaya,

mendapatkan hasil data sebanyak 16 (80%) responden mengaku sulit konsentrasi atau fokus saat kuliah di kelas/belajar/mengerjakan tugas, 18 (90%) responden mengaku kurang bersemangat saat kuliah di kelas/belajar/mengerjakan tugas serta mahasiswa yang masuk dalam kategori *flow* yang cukup rendah sebanyak 4 mahasiswa (40%) dan 1 mahasiswa (10%) masuk dalam kategori *flow* rendah.

Penelitian diatas juga sama dengan penelitiannya Yuwanto, dkk (2011) yang mengemukakan bahwa terdapat sebanyak 59,2% mahasiswa mengalami *flow*. Presentase tersebut masuk dalam kategori sedang, yang dikarenakan adanya stress akademik. *Flow* merupakan kondisi saat individu mampu berkonsentrasi, memiliki motivasi intrinsik ketika melakukan kegiatan, serta muncul rasa nyaman ketika melakukan sesuatu. *Flow* adalah sebuah pengalaman yang terlibat secara mendalam dan menyenangkan (Csikszentmihalyi, 1990). Individu yang berada dalam keadaan *flow* dapat berkonsentrasi secara penuh terhadap tugas yang dikerjakannya, merasa senang, terhanyut dan menikmatinya, sehingga individu tersebut akan tetap bersemangat dan tidak mudah lelah ataupun jenuh.

Individu dapat mencapai *flow* ketika terdapat keseimbangan antara tuntutan tugas dengan kemampuan individu. Seseorang akan mudah mencapai *flow* apabila memiliki expectancy yang tinggi. Menurut Yuwanto, dkk. (2011), terdapat beberapa manfaat positif *flow* bagi individu diantaranya; menjadikan individu lebih fokus, meningkatkan kreativitas, serta lebih mudah

menangkap materi yang tengah dijelaskan oleh dosen pengampu, sehingga hasil yang didapatkan dari proses belajar akan lebih baik dan optimal.

Melihat beberapa dampak positif dari adanya *flow*, diharapkan peserta didik khususnya mahasiswa mampu mengalami *flow*, sehingga mereka dapat mempunyai kreativitas yang hasilnya bisa dimanfaatkan dengan baik, karena perjuangan seorang mahasiswa tidak hanya dilakukan pada saat masih belajar di universitas saja, tetapi juga berlanjut ketika ia sudah lulus dan mendapat gelar sarjana. Mereka harus bersaing dengan mahasiswa-mahasiswa lain dari universitas dan jurusan yang berbeda untuk mendapatkan apa yang mereka cita-citakan.

Berdasarkan paparan di atas mengenai *flow* akademik dapat kita ketahui angkanya terbilang masih rendah. Banyak mahasiswa yang belum merasakan *flow* saat kegiatan akademik berlangsung. Tidak hanya *flow* akademik, kreativitas bangsa Indonesia juga masih tergolong rendah. Hal itu sesuai ungkapan Guilford yang mengatakan bahwa lulusan perguruan tinggi paling banyak memiliki keluhan. Mereka terlihat kurang berdaya ketika dihadapkan dengan masalah yang membutuhkan pemikiran baru serta cara penyelesaian masalah secara kreatif.

*Flow* akademik dan kreativitas nampaknya masih menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa. Terdapat beberapa faktor yang mendasari kreativitas anak rendah, diantaranya pola asuh orang tua yang cenderung otoriter dan sistem pendidikan yang



kurang mendukung. Disamping dengan cara memperbaiki sistem pendidikan dan pola asuh, relasi sosial khususnya kerabat dekat; keluarga, sahabat, teman dapat sangat membantu meningkatkan motivasi ataupun menggali potensi dalam diri sehingga diharapkan dapat memunculkan kreativitas pada individu.

Penelitian yang mendukung pernyataan tersebut dilakukan oleh Chandra, 2013 yang mengungkapkan bahwa ketika mahasiswa memperoleh dukungan sosial, baik itu dari sahabat, teman maupun keluarga maka mahasiswa tersebut mampu meningkatkan dan menjalani aktivitas akademiknya. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Karademes (2006) yang menyatakan bahwa dukungan social yang kuat akan memunculkan *self efficacy* dan optimisme tinggi.

Dengan adanya *self efficacy* serta optimisme yang muncul dari dukungan social, maka mahasiswa bisa merasakan kenyamanan, fokus, serta dapat memunculkan motivasi intrinsik (*flow*) untuk menjalankan semua tugas dan aktivitas akademik yang mereka lalui, dan salah satu manfaat positif yang dimunculkan dari *flow* adalah membuat individu lebih kreatif. Oleh karena itu berdasarkan paparan di atas menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan *flow* terhadap kreativitas mahasiswa, khususnya mahasiswa di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## **B. Rumusan Masalah**

Bersumber pada latar belakang fenomena diatas maka pertanyaan yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana *flow* akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana kreativitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
3. Apakah terdapat hubungan *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui *flow* akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Mengetahui kreativitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Mengetahui hubungan *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis dan teoritis bagi beberapa pihak. Adapun manfaat yang diharapkan yakni sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai hubungan *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa.

2. Secara praktis, sebagai salah satu referensi untuk menambah pengetahuan tentang hubungan *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kreativitas**

##### **1. Definisi Kreativitas**

Berbagai layanan fasilitas yang telah kita gunakan dan kita rasakan manfaatnya sampai sekarang ini termasuk salah satu hasil dari pemikiran kreativitas. Usaha yang berhasil dan sukses dari seorang individu biasanya tidak lepas dari pemikiran yang melibatkan kreativitas tinggi, sehingga dengan berbagai gagasan barunya dapat menciptakan hal-hal yang berguna. Kreativitas yang dimiliki manusia sangatlah luas, mengingat banyaknya problem yang ada disekitar kita yang membutuhkan pemecahan dari sudut pandang baru.

Individu yang kreatif biasanya memiliki kebebasan dalam berpikir dan bertindak. Mereka mencari jalan alternatif untuk bisa memaksimalkan potensi yang dimilikinya, serta akan selalu mencari berbagai informasi pengetahuan untuk menambah wawasannya. Namun masyarakat kita masih sering menganggap bahwa kreativitas merupakan bawaan dari gen keluarga dan hanya mereka yang berbakat yang mampu memiliki pemikiran kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, dan sesungguhnya kemampuan berpikir kreatifitas dapat dimiliki oleh semua orang.

Menurut Munandar, kreativitas diartikan sebagai kemampuan individu untuk memecahkan masalah menggunakan gagasan yang baru atau kemampuan untuk melihat hubungan baru dari permasalahan maupun unsur yang sudah ada sebelumnya. Semiawan dalam Rachmawati juga mengutarakan pendapat yang sama dengan Munandar, ia menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan atau memberikan gagasan, ide, baru untuk diterapkan dalam pemecahan masalah.

Berbeda dengan Nashori dan Mucharam, 2002 yang menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain.. J.S. Bruner mendefinisikan kreativitas sebagai suatu produk, ide, gagasan yang hasilnya sangat mengejutkan (hal itu dikarenakan baru, unik, belum terpikirkan oleh siapapun, belum pernah ada, dan lain sebagainya).

Newel, dkk dalam Nasution, Arman Hakim menjelaskan kreativitas dalam penelitiannya yang berjudul *The Process of Creative Thinking* mengungkapkan kreativitas termasuk dalam salah satu tiga unsur, yakni membuat kombinasi dari fenomena, konsep, objek baru, melihat dari berbagai perspektif atau sudut pandang baru, serta menemukan hubungan baru. Slameto berpendapat bahwa hal yang penting dalam kreativitas tidaklah penemuan baru yang sebelumnya tidak pernah difikirkan atau diketahui oleh orang lain,

melainkan produk, ide, gagasan tersebut suatu hal yang baru bagi diri sendiri, dan tidak harus merupakan hal yang baru bagi dunia ataupun orang lain.

Supriadi dalam Rachmawati menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan individu dalam menciptakan hal baru yang berupa ide, gagasan maupun karya nyata yang belum pernah ada atau pembaharuan dari penemuan sebelumnya. Dalam kreativitas melibatkan kemampuan berpikir tinggi, yang ditandai adanya suksesi, diferensiasi, integrasi antara tahap perkembangan dan diskontinuitas.

Sedangkan Kuper dan Kuper mendefinisikan kreativitas sebagai sebuah konsep majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Kreativitas mampu mencerminkan keluwesan, kelancaran, serta orisinalitas dalam berpikir setelah mengelaborasi ide, gagasan. Interaksi dengan lingkungan juga dapat memunculkan, mengembangkan, dan tidak menutup kemungkinan juga dapat menjadi penghambat kreativitas yang ada dalam diri individu dapat digunakan saat menghadapi berbagai persoalan yang ada ketika melakukan interaksi dengan lingkungannya serta mencari problem solving untuk memecahkan persoalan yang tengah dihadapi.

Oleh karena itu betapa pentingnya kreativitas di dalam kehidupan bermasyarakat dan khususnya bagi para mahasiswa sebagai agent of change diharapkan dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki secara optimal. Berdasarkan beberapa penjelasan definisi

diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dengan pemikiran inovatifnya sehingga dapat melakukan problem solving dengan berbagai macam sudut pandang, menghasilkan sebuah karya, ide, gagasan, konsep baru yang belum pernah ditemui sebelumnya ataupun melakukan pembaharuan yang sudah ada sebelumnya.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan kreativitas individu terhadap bagaimana kemampuannya dalam memecahkan masalah atau problem solving ketika mengerjakan, melakukan atau melaksanakan kegiatan akademik baik itu kegiatan belajar mengajar maupun pengerjaan berbagai macam tugas yang telah diberikan oleh dosen pengampu. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan oleh Munandar, yang mana kreativitas diartikan sebagai kemampuan individu untuk memecahkan masalah menggunakan gagasan yang baru atau kemampuan untuk melihat hubungan baru dari permasalahan maupun unsur yang sudah ada sebelumnya.

## **2. Karakteristik Kreativitas**

Guilford, dalam penelitiannya tentang kreativitas dengan analisis faktor mengungkapkan ciri penting dari kemampuan berpikir kreatif, diantaranya; *Aptitude* dan *Non-aptitude*. *Aptitude* di dalamnya terdapat kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*).

Adapun *Non-aptitude*, berkaitan dengan perasaan dan sikap percaya diri, ulet, kemandirian.

1. Kelancaran berpikir (*fluence of thinking*), merupakan kemampuan untuk menciptakan berbagai macam ide secara cepat dari pemikiran individu. Dalam hal ini yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas. Guilford menjelaskan kemampuan berpikir konvergen dan divergen berperan penting dalam menjelaskan konsep kreativitas.

Dari hasil penelitian tersebut, Guilford menyimpulkan bahwa terdapat empat bentuk dalam kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yakni:

- a. Kelancaran kata (*word fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan kata-kata, baik satu huruf maupun kombinasi dari huruf-huruf lainnya. Kemampuan ini lebih banyak berhubungan dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan daripada dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Kelancaran asosiasi (*associational fluency*), yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan persamaan maupun perbedaan kata sebanyak-banyaknya dalam waktu yang terbatas, dan kata-kata tersebut harus memiliki arti.
- c. Kelancaran ekspresi (*expressional fluency*), yakni kemampuan individu dalam menyusun kata secara cepat dengan syarat tata bahasa tersusun dengan baik dan benar.



d. Kelancaran gagasan (*ideational fluency*), merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide-ide atau gagasan dalam waktu yang terbatas dengan beberapa syarat yang telah ditentukan. Dalam hal ini, kecepatan menjawab merupakan hal yang terpenting daripada kualitas jawaban.

## 2. Keluwesan (*flexibility*)

Guilford berpendapat bahwa individu yang kreatif adalah mereka yang dapat berpikir fleksibel. Terdapat dua bentuk yang spesifik dalam keluwesan berpikir, yaitu keluwesan adaptif (*adaptive flexibility*) dan keluwesan spontan (*spontaneous flexibility*).

## 3. Elaborasi (*elaboration*)

Elaborasi merupakan kemampuan individu untuk mengembangkan, menambah atau memperinci suatu ide, gagasan menjadi lebih mudah dipahami oleh orang lain serta menjadi lebih menarik.

## 4. Keaslian (*originality*)

Pengertian dari keaslian adalah kemampuan individu untuk memunculkan, membuat sebuah gagasan atau ide yang unik (*unusual*). Apabila terdapat suatu karya yang sebelumnya tidak pernah ada, maka hal tersebut bisa dibilang sebagai suatu yang orisinal.

Slameto juga mengungkapkan beberapa ciri dari kreativitas, yang digolongkan menjadi dua kategori, yakni ciri kognitif dan ciri non kognitif. Diantaranya ciri kognitif adalah orisinalitas, kelancaran, elaborasi dan fleksibilitas. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya terdapat kepribadian kreatif dan motivasi sikap. Kedua ciri tersebut sama-sama memiliki peran yang penting, kepribadian kreatif yang tidak diiringi dengan kecerdasan tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas tidak hanya melulu mengenai perbuatan otak saja, namun variable kesehatan mental dan emosi juga mempengaruhi lahirnya kreativitas.

Selanjutnya Gardner mengungkapkan secara garis besar untuk mengukur kreativitas individu terdapat dua pendekatan yang utama, yaitu: (1) pendekatan melalui kepribadian, bisa dilakukan menggunakan tes seperti tes Alpha Biological Inventory dan (2) pendekatan kognitif, yakni berpikir secara kreatif.

Berdasarkan beberapa uraian di atas terdapat beberapa indikator kreativitas, diantaranya:

- a. Mempunyai dorongan tinggi
- b. Keterlibatan dalam suatu hal tinggi
- c. Kuriositas (rasa ingin tahu) tinggi
- d. Kepercayaan kepada diri sendiri yang tinggi
- e. Mandiri

- f. Percaya dan berani berpendapat

### 3. Tahap-Tahap dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Seorang ahli psikolog Gestalt, Kohler, berpendapat bahwa kreativitas merupakan proses bisosiatif, yakni menghubungkan dua matriks pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun setelah itu dapat menghasilkan sebuah penemuan (*invention*) setelah *insight* terjadi. Torrance (Nashori dan Mucharam, 2000) juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses panjang yang berawal dari persoalan masalah dan hasil adalah sebagai akhir. dari pandangan di atas, dapat diketahui bahwa sebuah produk merupakan muara dari kreativitas.

David Campbell mengungkapkan tahapan kreativitas meliputi; tahap persiapan (*preparation*), tahap konsentrasi (*concentration*), tahap inkubasi (*incubation*), tahap penerangan (*illumination*), tahap produksi/verifikasi (*production/verification*), dan tahap inkubasi (*incubation*).

*Pertama*, tahap persiapan. Di tahap persiapan ini individu mempelajari tentang seluk beluk latar belakang masalah. Individu juga meletakkan pemikiran dasarnya, menyatakan permasalahan yang ada, serta mengumpulkan beberapa materi yang dibutuhkan untuk memecahkan persoalan-persoalan yang ada.

*Kedua*, tahap konsentrasi. Pada tahap ini individu mencurahkan pikiran yang berpusat pada aktifitas atau hal-hal yang mereka lakukan. Pada tahap konsentrasi merupakan waktu untuk mempertimbangkan, memusatkan, waktu *trial and error* atau waktu mencoba dan mengalami kegagalan serta waktu untuk menguji.

*Ketiga*, tahap inkubasi. Pada tahap ini individu mencari ketenangan untuk sementara waktu. Mereka mencari kegiatan lain untuk melepaskan kesibukan atas permasalahan yang dihadapi. *Keempat*, tahap penerangan. Individu memunculkan ide kreatif dan mengalami insight. Mereka menemukan ide secara tiba-tiba yang diikuti dengan perasaan senang.

*Kelima*, tahap pembuktian (*verification*). Di tahap pembuktian ini semua ide yang ada dipikiran individu direalisasikan menjadi nyata. Pola berpikir kritis sangat dibutuhkan pada tahap ini guna mengevaluasi hasil penyelesaian masalah.

Selanjutnya, beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas terdiri dari dua aspek, yakni aspek kepribadian dan aspek kognitif. Faktor kepribadian meliputi kepercayaan dan harga diri, rasa ingin tahu, berani ambil resiko dan asertif, tipe kepribadian serta sifat yang mandiri. Sedangkan faktor kognitif, meliputi intelegensi (kecerdasan) dan pengalaman serta keterampilan yang diperkaya.

Utami Munandar dan Conny Semiawan dkk berpendapat meskipun kecerdasan termasuk dalam komponen kreativitas, namun

peningkatan intelegensi tidak melulu dibarengi dengan peningkatan kreativitas. Anggapan yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan cerminan dari intelegensi tidak sepenuhnya benar. Menurut Rogers (dalam Nashori dan Mucharam) keterbukaan individu terhadap pengalaman sekitarnya, kemampuan menggunakan konsep dan elemen yang ada, dan kemampuan mengevaluasi suatu karya atau hasil merupakan factor individu yang dapat mendukung berkembangnya kreativitas. Rogers mengungkapkan bahwa kondisi internal yang dapat memungkinkan munculnya proses kreatif, yaitu:

*Pertama*, terbuka terhadap pengalaman, terhadap stimulus-stimulus dari dalam maupun luar. Terbuka terhadap pengalaman maksudnya, kemampuan menerima apa adanya tanpa ada usaha *defense* atau (mempertahankan diri) dari segala pengetahuan, sumber informasi yang didapat melalui pengalaman hidupnya sendiri.

*Kedua*, evaluasi internal yakni penilaian terhadap suatu karya atau produk yang dihasilkan seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena adanya pujian dan kritik dari orang lain. Individu juga tetap terbuka dari kritikan dan masukan orang lain.

*Ketiga*, kemampuan untuk bereksplorasi dan bermain dengan bentuk-bentuk, unsur-unsur, dan konsep-konsep. Individu mampu mengkombinasi bentuk dari hal-hal yang sebelumnya sudah pernah ada.

Faktor kepribadian juga bisa mempengaruhi kreativitas individu, salah satunya yaitu asertivitas. Ciri dari asertivitas yakni kebebasan berekspresi secara jujur, percaya diri, terbuka dan tegas tanpa mengesampingkan dan mengecilkan arti orang lain, serta bisa bertanggung jawab. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Reputrawati, terdapat hubungan antara asertivitas dengan originalitas, keluwesan berpikir, dan kelancaran berpikir, namun tidak terdapat hubungan asertivitas dengan elaborasi.

Selain faktor yang telah disampaikan di atas, spiritualitas individu juga dapat mempengaruhi kreativitas. Osman Bakar mengungkapkan bahwa keimanan individu terhadap wahyu yang telah diturunkan melalui alqur'an dapat menyingkapkan semua kemungkinan akal manusia. Ketundukan terhadap wahyu mampu membuat akal untuk mengaktualisasikan potensi individu dan berkat adanya wahyu menjadi teraktualisasi.

Selain aspek internal, terdapat pula aspek eksternal yang mempengaruhi kreativitas individu. Aspek eksternal (lingkungan), seperti lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologi dapat memungkinkan tumbuh dan berkembangnya kreativitas. Lingkungan yang member dukungan atas kebebasan individu merupakan factor lingkungan yang penting. Plato, filsuf Yunani mengatakan “apa yang mendapatkan penghargaan dari lingkungan, itulah yang berkembang.”

Timbul dan berkembangnya kreativitas tidak terlepas dari pengaruh masyarakat setempat serta kebudayaannya (Selo Sumardjan dalam Nashori dan Mucharam, 2002). Hal itu sepakat dengan pandangan Utami yang mengungkapkan bahwa kebudayaan yang menghargai kreativitas adalah kebudayaan yang memungkinkan untuk tumbuh dan berkembangnya kreativitas. Pada kebudayaan yang menghargai kreativitas dapat memunculkan individu yang kreatif.

#### **4. Pengembangan Kreativitas dalam Islam**

Dalam ajaran Islam diyakini bahwa diciptakannya manusia karena ada maksud-maksud atau tujuan-tujuan tertentu. Alqur'an menegaskan bahwa manusia memiliki dua tugas pokok hidup yang harus dilakukan, yaitu:

Tugas pokok pertama, manusia sebagai hamba Allah untuk mengabdikan (beribadah) kepadaNya. Allah berfirman:

وما خلقت الجن والانس الا ليعبدون

*“Dan tidaklah aku ciptakan jin dan manusia, kecuali untuk beribadah.”* (QS. Adz-Dzariyat [51]: 56)

Dalam pengertian yang luas, ibadah dapat diartikan sebagai berserah diri secara total kepada Allah dengan menjalankan hal-hal yang diperintahkanNya serta menjauhi hal-hal yang dilarangNya. Sedangkan dalam pengertian sempit, beribadah yaitu melaksanakan kegiatan ritual dengan penuh pemahaman, seperti dzikir, puasa, zakat,

shalat, haji. Dengan menjalankan perintah Allah, manusia kan mendapatkan kasih sayang Allah dan menghindari kekejian serta kemungkaran. Seperti shalat, Allah sudah mengaskan dalam firmanNya sebagai pencegah dari perbuatan keji dan Munkar:

انالصلواتتنهى عن الفحشاء والمنكر

*"Sesungguhnya shalat dapat mencegah dari perilaku keji dan munkar."* (QS. Al-Ankabut [29]: 45)

Tugas pokok kedua, manusia menjadi khalifah di bumi. Sebagaimana firman Allah:

انى جاعلفى الارض خليفة

*"sesungguhnya Aku hendak menjadikan khalifah di muka bumi."* (QS. Al-Baqarah [29]: 45)

Dalam ayat tersebut, manusialah yang dimaksud khalifah di bumi. M. Dawan Rahardjo (dalam Nashori dan Mucharam) bahwa fungsi khalifah adalah manusia yang mengemban amanah dari Allah, sebagaimana firmanNya:

انا عرضنا الامانة على السماوت والارض والجبال فا بين انيحملنها

واشفقن منها وحملها الانسن

*"Sesungguhnya kami telah menawarkan amanat kepada langit, bumi, dan gunung-gunung, maka semuanya enggan untuk memikulnya dan mereka takut akan mengkhianatinya, dan dipikullah amanat itu oleh manusia...."* (QS. Al-ahzab [33]: 72)



Amanat tersebut merupakan pemberian layanan kepada sesama makhluk dengan cara berbagi kasih sayang atau saling mengasihi (*rahmatan lil'alam*) serta mengajak kepada kebaikan dan mencegah perbuatan munkar (*amar ma'ruf nahi munkar*). Berbagai penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa pengabdian manusia yang wajib dilakukan kepada Allah terwujud dalam dua jalur, yakni jalur vertikal dan hirizontal. Jalur vertikal, manusia mengemban tugas sebagai hamba Allah, yaitu beribadah atau menyembah kepada Allah dengan melaksanakan praktik-praktik ibadah yang telah dianjurkan.

Sedangkan secara horizontal, manusia mengemban tugas sebagai khalifah (wakil) Allah di muka bumi ini. Sebagai khalifah, manusia diharapkan mampu berbuat segala sesuatu yang dapat memberi kebaikan serta manfaat kepada sesama manusia juga alam semesta. Dengan penekanan yang diberikan kepada manusia supaya melaksanakan amanahnya untuk menghasilkan kebaikan, maka manusia memiliki kebebasan agar memaksimalkan potensi-potensi yang dimilikinya. Termasuk potensi kreatif yang dimilikinya. Mengingat bahwa persoalan-persoalan atau tantangan-tantangan yang dihadapi manusia kini semakin meluas dan kompleks, maka aktualisasi untuk mengoptimalkan kreatif menjadi sangat penting bahkan dijadikan tuntutan bagi umat manusia.

## 5. Hambatan Kreativitas

James L. Adam dalam bukunya *Conceptual Blockbusting*, 1986 (dalam Nasution) telah mengidentifikasikan hal-hal yang menjadi penghambat kreativitas individu dalam bentuk klasifikasi, diantaranya:

Jenis Hambatan	Contoh
Hambatan persepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membatasi masalah yang berlebihan, sehingga menutup informasi yang didupatkannya</li> <li>• Pola pikir yang sterotip</li> <li>• Terlalu sedikitv maupun terlalu banyak informasi yang masuk</li> </ul>
Hambatan emosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak suka ketidakpastian</li> <li>• Lebih suka menilai daripada menghasilkan ide ataupun gagasan</li> <li>• Tidak berani mengambil resiko</li> <li>• Tergesa-gesa dalam memecahkan masalah</li> <li>• Menganggap remeh suatu persoalan</li> </ul>
Hambatan kultural	Individu yang ingin mengakumulasikan suatu ide, gagasan namun dihalangi

	oleh kultur yang menghambat
Hambatan lingkungan	Dukungan sarana dan prasarana kerja yang sedikit atau kurang
Hambatan intelektual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enggan atau jarang menggunakan intuisi</li> <li>• Terlalu sering mengandalkan logika</li> <li>• Menggunakan cara atau pengalaman lama yang terbukti efektif hasil akhirnya</li> </ul>

## B. *Flow* Akademik

### 1. Pengertian *Flow* Akademik

*Flow* pada area pendidikan telah banyak dilakukan oleh Csikszentmihalyi. Teori *flow* membahas dan memandang pengalaman peserta didik dari sudut pandang aspek afektif, yakni lebih fokus terhadap bagaimana penghayatan internal peserta didik saat kegiatan akademik berlangsung (belajar mengajar).

*Flow* merupakan sebuah pengalaman dimana individu terlibat secara penuh, menyenangkan dan efektif (Csikszentmihalyi, 2014). Dalam keadaan *flow*, seseorang yang sedang mengerjakan tugasnya akan sangat berkonsentrasi. Individu tersebut mengetahui hal apa yang hendak dan harus dilakukan tahap demi tahap, mereka sudah membuat tujuan dengan

jasas. Seseorang mulai mengalami *flow* jika terjadi kecocokan antara kemampuan yang dimiliki dengan tantangan atau halangan yang ada dalam lingkungan. Seseorang sudah siap dengan segala hal yang akan terjadi nanti.

*Flow* merupakan pengalaman subjektif yang menyenangkan atau menggembirakan dengan penuh keterlibatan, yang kemudian mencari tau tentang kondisi alami dari pengalaman tersebut lebih jauh lagi sehingga pada akhirnya nanti menjadi sebuah konsep (Csikszentmihalyi, 1997). Konsep *flow* merupakan konsep dari psikologi positif yang mengkaji mengenai bagaimana individu bisa terlibat dengan aktivitas yang mereka lakukan (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

Jackson (dalam Bruhlmann, 2013) mengungkapkan *flow* sebagai pengalaman yang optimal dimana keadaan tubuh dan pikirannya *enjoyment dan absorption*. Ketika seseorang merasa sangat fokus dan benar-benar terlibat dalam kegiatan maupun tugas yang dilakukannya, seseorang tersebut akan mengalami *flow*. Csikszentmihalyi menyebut *flow* sebagai pengalaman autotelic, yang memiliki arti melakukan hal, sesuatu untuk memenuhi kepentingannya sendiri. Hal ini merupakan sebuah konsep yang memiliki hubungan dengan motivasi intrinsik.

*Flow* yang didefinisikan Ghani & Deshpande (dalam Chandra, 2013) sebagai konsentrasi yang menyeluruh ketika melakukan suatu hal atau kegiatan yang memunculkan rasa kenikamatan saat melaksanakannya. Konsep *flow* merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang

dikarenakan kondisi *flow* dapat membantu mahasiswa untuk bisa fokus dalam melakukan seluruh kegiatan atau aktivitas akademik dengan perasaan nyaman, bahagia sehingga mereka benar-benar menikmati aktivitasnya serta waktu yang dirasakan saat melakukan aktivitasnya terasa sebentar (cepat berlalu).

Menurut Yuwanto (2013), *flow* didefinisikan sebagai kondisi dimana ketika seseorang melakukan suatu aktivitas ia mampu berkonsentrasi, terdapat motivasi intrinsik dalam dirinya serta merasa nyaman. *Flow* juga dapat dimaknai sebagai kondisi atau keadaan terhanyut ketika melaksanakan suatu aktivitas.

Elliot & Dweck (2005) mendefinisikan *flow* sebagai kondisi atau keadaan dimana ketika individu melakukan suatu kegiatan, ia terlibat secara penuh hingga melupakan waktu, kelelahan, dan hal-hal lainnya; individu tersebut hanya memikirkan kegiatan yang ia lakukan.

Menurut Csikszentmihalyi (1997), pengalaman *flow* digambarkan sebagai sebuah tindakan yang ketika seseorang melakukannya tidak perlu dengan usaha yang terlalu banyak, sehingga dia dapat merasakan saat-saat terbaik dalam hidupnya. Keadaan yang seperti itu membuat seseorang benar-benar bisa terlibat secara mendalam dan fokus dalam melakukan aktivitasnya serta tidak mempermasalahkan hal-hal lain. Pusat pengalaman tidak hanya merasa senang ketika melakukan aktivitas dan minat intrinsik, namun juga melibatkan secara total suatu kegiatan.

Pendapat tersebut senada dengan Noval et al., 2000 (dalam Rokhmah, 2008) yang mengemukakan istilah pengalaman optimal untuk mendeskripsikan suatu kondisi saat individu terlibat dalam suatu kegiatan secara penuh. Aktivitas atau kegiatan tersebut membuat perhatiannya mampu menyerap secara keseluruhan sehingga waktu terasa sebentar dan hal di luar kegiatannya dianggap tidak penting. Namun pengalaman optimal yang seperti ini tidak akan bertahan sepanjang waktu dan bisa pergi kapan saja.

Ingaitus, 2013 memaparkan pengertian *flow* akademik sebagai kondisi ketika individu mampu fokus, berkonsentrasi, merasa nyaman, memiliki motivasi intrinsik serta menikmati setiap kegiatan akademik yang sedang dilakukannya baik itu belajar maupun mengerjakan tugas.

Menurut Yuwanto, Budiman, Siandika & Prasetyo (2011) *Flow* ketika siswa melakukan aktivitas atau kegiatan di dalam kelas, terkait dengan pelajaran, mengerjakan tugas dapat disebut *flow* akademik. Dalam kondisi *flow* akademik inilah seorang siswa mampu melibatkan diri serta konsentrasi secara penuh terhadap pelajaran yang tengah diikutinya. Tidak hanya itu, siswa juga menggunakan waktunya dengan sebaik mungkin. Hal itu juga tidak terkecuali untuk mahasiswa. Dikarenakan mampu memberikan hasil yang positif berupa mengurangi stress akademik dan meningkatkan *well-being*, maka *flow* di butuhkan dalam bidang akademik oleh setiap siswa atau mahasiswa (Rupayana dalam Santoso, 2014).

Flow David J. Shernoff dan Csikszentmihalyi (2003) dalam penelitiannya menggambarkan bagaimana *flow* teori mampu menjelaskan *student engagement* serta *enjoyment* dalam belajar ditinjau dari beberapa penelitian mengenai hal tersebut dalam kurun waktu 20 tahun terakhir. Berdasarkan *flow* teori mereka mengkonsepkan dan mengukur *student engagement* sebagai kejadian berulang pada tingginya *interest*, *enjoyment*, dan *concentration* dalam kegiatan belajar.

*Concentration* yang merupakan hal paling penting dalam flow berhubungan dengan pembelajaran yang bermakna, termasuk proses kognitif yang mendalam dan performansi akademik. *Enjoyment* berhubungan dengan performa sekolah, kemampuan kreatif, serta tampilan kompetensi. Sedangkan *interest* mengarah kepada atensi, merefleksikan intrinsic motivation, menstimulasi keinginan guna melanjutkan *engagement* dalam beraktivitas, serta berhubungan dengan *school achievement* (Hidi, 1990; Schiefele, Krapp & Winteler, 1992). *Student engagement* paling tinggi ketika *enjoyment*, *interest*, dan *concentration* meningkat.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa *flow* akademik merupakan kondisi mahasiswa yang memiliki intrinsik motivasi, berkonsentrasi penuh, dan merasa nyaman, bahagia, saat melaksanakan aktivitas-aktivitas akademik sehingga mahasiswa tersebut mampu melaksanakan aktivitas akademiknya secara optimal dan terlibat secara penuh.

## 2. Aspek-Aspek *Flow*

Menurut Salnova, Bakker dan Llorens (2006), *flow* mempunyai tiga aspek, diantaranya:

1. *Absorption*, yakni kondisi individu ketika mampu berkonsentrasi secara penuh dan hanyut dalam kegiatannya. Mereka lupa akan hal-hal lain disekitarnya serta waktu terasa berlalu dengan cepat.
2. *Work Enjoyment*, yakni ketika individu mampu menikmati aktivitas maupun pekerjaan yang akan membuat penilaian positif, baik mengenai kualitas kerjanya.
3. *Intrinsic work motivation*, yakni kebutuhan untuk melaksanakan kegiatan tertentu supaya mendapat kebahagiaan serta kepuasan dari kegiatan tersebut. Seseorang akan secara berkelanjutan terlibat dalam pekerjaan yang dilakukannya ketika ia memiliki motivasi intrinsik.

Ketiga aspek *flow* tersebut mampu mendasari seseorang dalam melaksanakan kegiatan dengan rasa bahagia, tidak bosan, meyenangkan, karena mereka benar-benar bisa menikmati kegiatannya dengan baik, sehingga tidak terasa waktu cepat berlalu. Deci & Ryan, 1985 dalam Moreno, dkk. (2010) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik ditandai dengan adanya partisipasi atau keikutsertaan dalam mencari kenikmatan dan kesenangan. Motivasi intrinsik merupakan salah satu aspek penting untuk menciptakan *flow*.

Vallerand dkk. (Briere et al, 1995; Pelletier et al, 1995) mengemukakan tiga jenis motivasi intrinsik, diantaranya: motivasi



intrinsik untuk menggapai sesuatu (misal: belajar seni untuk mengembangkan keterampilannya dalam bidang seni menggambar atau melukis), motivasi intrinsik untuk mengetahui (misal: belajar seni untuk mengetahui seni menggambar atau melukis lebih dalam), dan motivasi intrinsik untuk mengalami stimulus atau rangsangan (misal: menggambar, melukis untuk mendapat stimulus kesenangan).

Csikszentmihalyi dkk., (1990) berpendapat bahwa terdapat Sembilan dimensi yang menggambarkan pengalaman *flow*, yakni:

#### 1. *Challenge skill Balance*

Inti dari konsep *flow* yaitu dinamika *Challenge Skill Balance*. Keteika seseorang melakukan suatu aktivitas, individu akan dihadapkan oleh beberapa tantangan yang dianggap seimbang dengan kemampuan yang dimilikinya. Apabila kemampuan yang dimiliki individu tidak seimbang dengan tantangan yang dihadapi, maka individu tersebut akan merasa cemas. Dan apabila kemampuan yang dimiliki individu dirasa lebih banyak daripada tantangannya, maka individu tersebut akan merasa cepat bosan. Oleh sebab itu perlu mempertimbangkan lagi persepsi individu terkait kemampuan dan tantangan yang ia miliki, supaya dirinya tidak merasa bosan maupun cemas.

#### 2. *Merging of action and awareness*

Individu akan menjadi spontan atau hampir otomatis, merupakan salah satu ciri khas dari adanya pengalaman optimal.

### 3. *Clear goals*

Seseorang akan lebih berkonsentrasi apabila ia telah menetapkan dan memiliki tujuan yang spesifik serta jelas ketika melakukan kegiatan, sehingga individu diharuskan menetapkan tujuannya untuk mengenali umpan balik.

### 4. *Unambiguous feedback*

Apabila seseorang mempunyai tujuan yang spesifik dan jelas, maka ia akan mendapatkan umpan balik yang jelas (tidak ambigu, membingungkan) serta ia akan lebih tahu tentang kemajuan kegiatan yang tengah ia lakukan.

### 5. *Concentration of the task at hand*

Individu mampu memberikan perhatian penuh terhadap suatu hal yang tengah dilakukannya serta tidak memikirkan maupun mempermasalahkan hal-hal lain di luar aktivitasnya. Dengan konsentrasi penuh, individu tidak akan merasa terganggu dengan adanya permasalahan atau hal-hal lain di luar kegiatan yang tengah dilakukannya.

### 6. *Sense of control*

*Flow* juga melibatkan *sense of control*, yakni berkurangnya perasaan khawatir tentang hilangnya control dalam situasi kehidupan normal. Individu mempunyai keyakinan tentang kemampuan yang ia miliki dalam menghadapi berbagai masalah yang mungkin muncul ketika

melaksanakan aktivitas tertentu, tanpa perasaan takut tidak mampu untuk menghadapinya.

7. *Loss of self-consciousness*

Individu merasa terhanyut, menyatu, mengalir dengan aktivitas yang dilakukan, sehingga bisa membuatnya merasa hilang kesadaran mengenai dirinya. Pada saat kondisi *flow*, rasa ragu-ragu, egois, khawatir, dan pikiran-pikiran negative akan hilang. Melupakan sejenak mengenai diri kita sendiri kan membuat kita mampu mengembangkan atau mengoptimalkan diri bahkan sampai mengalami transendensi diri.

8. *Transformation of time*

Ketika telah menyatu dengan aktivitas yang sedang dilakukan individu, persepsi terhadap waktu akan berubah lebih cepat atau lebih lambat. Satu jam terasa beberapa menit, satu menit terasa beberapa detik.

9. *Autotelic experience*

Mencari pengalaman bagi diri sendiri adalah tujuan individu untuk melaksanakan kegiatannya tanpa berharap mendapatkan penghargaan dari orang lain. istilah *autotelic* berasal dari kata Yunani, ‘*auto*’ yang memiliki makna diri dan ‘*telos*’ yang memiliki arti tujuan. Hal tersebut menunjukkan pada aktivitas yang *self contained*, yakni tujuan individu melakukan aktivitas atau kegiatan

karena kegiatan itu sendiri merupakan suatu imbalan dan bukan untuk mendapatkan keuntungan di masa mendatang. Tipe *autotelic* akan cenderung sering memposisikan dirinya agar dalam kondisi *flow*.

### 3. Kondisi-Kondisi *Flow*

Menurut Elliot & Dweck (2005) seseorang yang dapat mengalami kondisi *flow* disebabkan oleh tiga hal:

1. *Flow* cenderung terjadi ketika individu mengikuti aktivitas dengan tujuan yang jelas, yang nantinya akan berfungsi sebagai pemberi arah dan maksud bagi perilaku. Nilainya tergantung pada kemampuan individu dalam menciptakan pengalaman dengan cara memfokuskan secara menyeluruh.
2. Keseimbangan antara kemampuan dengan tantangan yang dirasakan. Kondisi tersebut hampir sama dengan konsep “*optimal arousal*”, namun yang membedakannya adalah dalam persepsi terhadap kemampuan dan tuntutan, bukan hanya kehadiran obyektifnya. Ketika kemampuan dan tantangan yang dirasakan bertemu, maka individu mampu menyerap perhatian secara penuh.
3. Umpan balik yang jelas serta langsung, dengan tujuan memberi informasi kepada individu tentang seberapa baik kemajuan mereka terhadap kegiatan yang dilakukan; mempertahankan yang sudah ada atau perlu penyesuaian kembali.

Csikszentmihalyi (dalam Santrock, 2013) mengungkapkan bahwa *flow* sering terjadi saat individu mampu menguasai serta berkonsentrasi secara penuh ketika melaksanakan suatu kegiatan dan saat individu terlibat dalam tantangan yang dianggap tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sulit. Pandangan individu mengenai level tantangan dan keahlian mampu menghasilkan hasil yang berbeda-beda.

Untuk bisa mencapai kondisi *flow*, dibutuhkan keseimbangan antara kemampuan individu dengan tantangan tugas. Apabila tugas yang diberikan terlalu mudah, maka *flow* tidak terjadi. Ketika tugas yang dihadapinya tidak menantang sedang keahlian individu tinggi, maka yang terjadi individu akan merasa jemu. Ketika level keahlian dan tantangan rendah, individu akan merasa apati. Sedangkan apabila individu menghadapi tugas yang tidak bisa ditangani dan sulit, maka ia akan merasa cemas. Syarat penting untuk pengalaman *flow* adalah adanya keseimbangan antara tantangan tugas (faktor lingkungan) dan kemampuan individu.

#### **4. Manfaat Flow**

Yuwanto (2013) mengungkapkan beberapa manfaat *flow*, diantaranya:

- a. Memberikan pengalaman optimal dalam melaksanakan suatu aktivitas. Dalam kondisi *flow*, seseorang akan merasa nyaman,

bahagia, serta dapat lebih focus, sehingga mampu menikmati segala sesuatu yang terjadi, baik berupa kegagalan maupun keberhasilan.

- b. Mudah memahami dan menerima informasi, berpikir kreatif dan berpikir untuk memecahkan masalah. Ketika berada dalam keadaan *flow*, seseorang mampu memfokuskan diri terhadap aktivitas yang tengah dikerjakannya, sehingga proses berpikir dapat berjalan lancar dan tidak terganggu dengan adanya gangguan dari manapun.
- c. Kualitas kerja yang baik dan lebih produktivitas
- d. Menghasilkan keteraturan dalam melaksanakan aktivitas
- e. Memungkinkan dalam mengembangkan keterampilan, sebab individu bukan hanya focus terhadap hasil aktivitas yang dilakukannya, namun proses dalam menjalankan aktivitas adalah hal yang penting dalam mengembangkan diri.

Beberapa manfaat *flow* dapat dirasakan oleh seseorang apabila mereka merasa kemampuan yang dimilikinya sepadan atau seimbang dengan tantangan yang dihadapi. Dalam bidang akademik, *flow* merupakan salah satu modal penting untuk menciptakan aktivitas atau kegiatan akademik yang menyenangkan, tidak membosankan, baik dalam hal mengerjakan tugas maupun belajar.

*Flow* juga mempunyai banyak dampak positif terhadap performa belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengalami *flow* lebih ada keinginan untuk terlibat dalam proses belajar, lebih semangat ketika mendapat tugas dan cenderung lebih baik

dalam hal mood, atensi, serta motivasi belajar daripada peserta didik lainnya yang tidak mengalami *flow*. Hal itu dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Shernoff, Csikszentmihalyi, Schneider (2003).

Csikszentmihalyi berpendapat *flow* merupakan kondisi dimana peserta didik lebih fokus atau menyerap terhadap aktivitas dimana siswa peserta didik menikmatinya secara instrinsik. Peserta didik merasa pengalaman mereka merupakan sesuatu yang menyenangkan dan *successfull*. Sebagai rewardnya, individu menggunakan semua pengalaman dan kemampuannya sendiri. Berdasarkan *flow* teori, *enjoyment*, *interest*, dan *concentration* dalam kegiatan individu harus terjadi secara berulang supaya terjadi *flow*.

Berdasarkan flow teori mereka mengukur dan mengkonsepkan *student engagement* sebagai kejadian berulang pada tingginya *enjoyment*, *interest*, dan *concentration* dalam kegiatan atau aktivitas belajar (Shernoff, Csikszentmihalyi, Schneider & Shernoff, 2003).

Dalam *flow concentration* merupakan hal yang paling penting (Csikszentmihalyi, 1990) berhubungan dengan pembelajaran yang bermakna (Montessori, 1967), termasuk performansi akademik dan proses kognitif yang mendalam (Corno & Mandinach, 1983). *Enjoyment* berhubungan dengan performa sekolah, kemampuan kreatif, dan tampilan kompetensi (Csikszentmihalyi, et al, 1993 & Nakamura, 1988). Pada akhirnya interest mampu mengarahkan fokus atau atendi pada peserta

didik, merefleksikan motivasi, menstimulasi keinginan untuk engagement dalam melakukan aktivitas, serta berhubungan dengan school achievement (Hindi, 1990; schiefele, Krapp & Winteler, 1992). Student engagement paling tinggi saat *enjoyment, interest, dan concentration* secara simultan meningkat.

## 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Flow

Novita & Dewi, 2014 memaparkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi flow dalam pendidikan, diantaranya:

### a. *Phenomenological factors*

Siswa atau mahasiswa mampu berkonsentrasi, merasakan minat, dan enjoy dengan pelajaran yang dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari termasuk dalam memecahkan suatu persoalan atau masalah jika guru atau dosen mamou memberikan intruksi yang relevan dan baik.

### b. *Instructional and teacher factors*

Faktor konstekstual yang disampaikan guru serta suasana kelas yang dibangun dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### c. *Demographic factors and learning history*

Csikszentmihayi (dalam Bauman dan Scheffer, 2010) berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi flow, yakni faktor individu (keterampilan seseorang dalam melaksanakan suatu hal, kegiatan atau aktivitas) serta faktor lingkungan (berkaitan dengan seberapa besar tantangan tugas yang diberikan kepada seseorang).



## C. Hubungan Antar Variabel

### 1. Hubungan Flow Akademik terhadap Kreativitas

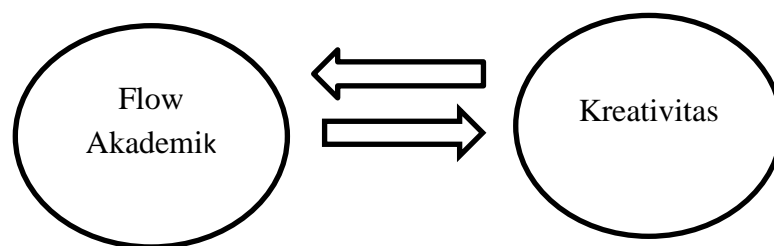
Csikszentmihalyi mengatakan bahwa *flow* yang dilakukan secara sering dan intens dalam pekerjaan, kegiatan, maupun aktivitas lainnya adalah antesenden universal dari setiap ide kreatif yang tumbuh menjadi inovasi yang sepenuhnya matang. MacDonald, Byrne, & Carlton (dalam Mihalyi) melakukan studi terhadap mahasiswa music mengenai *flow* dan kreativitas. Sejumlah empat puluh lima mahasiswa dibagi dalam kelompok yang masing-masing berisi tiga anggota. Pada setiap pertemuan kelompok, mahasiswa menyelesaikan ESF yang dirancang untuk mengukur intensitas *flow*.

Ketika semua kelompok sudah menyelesaikan tugasnya, 24 spesialis komposisi menilai kreativitas setiap komposisi. Rata-rata skor dari kelompok yang mengalami intensitas *flow* berkorelasi atau berhubungan positif dengan nilai rata-rata kreativitas komposisi. Hal itu menunjukkan bahwa apabila individu mampu mengalami *flow* akademik, maka kemungkinan besar individu tersebut juga mampu mengembangkan kreativitasnya dengan baik dan optimal.

Dengan pengalaman *flow* yang individu dapatkan, mereka juga mampu memecahkan berbagai masalah yang ada dengan melihat berbagai sudut pandang baru, yang mana hal ini merupakan inti dari kreativitas itu sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang

dikatakan oleh Yuwanto, 2013 bahwa salah satu manfaat *flow* adalah individu mudah memahami dan meneriam informasi, berpikir kreatif dan berpikir untuk memecahkan masalah.

#### D. Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1**

**Hubungan antara *Flow* Akademik dengan Kreativitas**

#### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2014) adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Terdapat hubungan antara *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Rancangan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, yakni sebuah metode penelitian yang lebih menekankan pada data-data statistic berupa angka yang selanjutnya diolah lagi menggunakan metode analisis statistika (Azwar, 2017). penelitian kuantitatif disini peneliti melakukan survey dengan cara menyebarkan kuesioner atau beberapa pertanyaan dengan skala *flow* akademik dan kreativitas.

Peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif karena berkaitan dengan tujuan penelitian, yakni menjelaskan atau memaparkan hubungan sebab akibat antara variable-variabel penelitian tersebut, yaitu hubungan antara *flow* akademik dengan peningkatan kreativitas mahasiswa. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional, yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel *flow* akademik (X) dengan variabel kreativitas (Y).

##### **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

###### **1. Variable Penelitian**

Menurut Hatch dan farhadi, 1981 (dalam Sugiono, 2017) mendefinisikan variabel sebagai atribut obyek atau seseorang yang memiliki “varias” antara obyek satu dengan obyek lainnya orang satu dengan orang lainnya. adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (*variable independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab maupun timbulnya perubahan variabel terkait (*dependen*). Variabel bebas juga sering disebut sebagai variabel *antecedent*, *stimulus*, *predictor* (Sugiono, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *flow* akademik (X).
- b. Variabel terikat (*variable dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen. Variabel terikat juga sering disebut sebagai variabel konsekuensi, output, kriteria. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas (Y).

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional memiliki arti sebagai definisi yang menggambarkan variabel yang hendak diteliti dengan mengacu pada ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik variabel yang diamati (Azwar, 2007). Penjelasan berikut akan menguraikan definisi operasional masing-masing variabel.

### a. *Flow* Akademik

Menurut Yuwanto, Budiman, Siandika & Prasetyo (2011) *Flow* ketika siswa melakukan aktivitas atau kegiatan di dalam kelas, terkait dengan pelajaran, mengerjakan tugas dapat disebut *flow* akademik. Dalam kondisi *flow* akademik inilah seorang siswa mampu melibatkan diri serta konsentrasi secara penuh terhadap pelajaran yang tengah diikutinya. Tidak hanya itu, siswa juga

menggunakan waktunya dengan sebaik mungkin. Hal itu juga tidak terkecuali untuk mahasiswa.

#### **b. Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain (Nashori dan Mucharam, 2002). J.S. Bruner mendefinisikan kreativitas sebagai suatu produk, ide, gagasan yang hasilnya sangat mengejutkan (hal itu dikarenakan baru, unik, belum terpikirkan oleh siapapun, belum pernah ada, dan lain sebagainya). Newel, dkk dalam Nasution, Arman Hakim menjelaskan kreativitas dalam penelitiannya yang berjudul *The Process of Creative Thinking* mengungkapkan kreativitas termasuk dalam salah satu tiga unsur, yakni membuat kombinasi dari fenomena, konsep, objek baru, melihat dari berbagai perspektif atau sudut pandang baru, serta menemukan hubungan baru.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sugiono, 2017 populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki kualitas serta memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna untuk dipelajari yang pada akhirnya ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana

Malik Ibrahim Malang semester 8 angkatan 2016 yang berjumlah 2981 mahasiswa.

Peneliti mengambil mahasiswa semester 8 dikarenakan mahasiswa tersebut telah mengikuti perkuliahan 3 sampai 4 tahun sehingga memungkinkan mereka memiliki pengalaman akademisi yang lebih banyak daripada mahasiswa semester 2, 4, dan 6. Mahasiswa semester 8 juga memungkinkan memiliki pandangan lebih mengenai *flow* akademik karena mereka telah melalui berbagai macam bentuk tugas dan beberapa mata kuliah yang memiliki tingkat kesulitan berbeda-beda.

**Table 3.1 Data Mahasiswa Aktif Angkatan 2016**

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Mahasiswi
1	Psikologi	70	154
2	Ilmu Tarbiyah dan	229	496
3	Keguruan	193	271
4	Syariah	147	249
5	Humaniora	169	259
6	Ekonomi	261	408
7	Sains dan Teknologi Kedokteran dan Ilmu Kesehatan	39	81

Sumber: Bagian Akademik Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2017). Apabila populasinya terlalu besar sehingga dapat memungkinkan peneliti untuk tidak mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti bisa menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Ketidakmampuan peneliti misalnya dikarenakan keterbatasan tenaga, waktu, dan dana.

**Table 3.2 Data Sampel**

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa/i	Sampel
1	Psikologi	224 x 10%	23
2	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	725 x 10%	73
3	Syariah	464 x 10%	47
4	Humaniora	396 x 10%	40
5	Ekonomi	428 x 10%	43
6	Sains dan Teknologi	624 x 10%	63
7	Kedokteran dan Ilmu Kesehatan	120 x 10%	12
	Jumlah		301

## 2. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *accidental sampling* (sampling kebetulan), yaitu respondennya berdasarkan subjek yang kebetulan ditemui. Contoh sampling kebetulan adalah mewawancarai, mengobservasi, atau memberikan skala kuesioner kepada subjek yang kebetulan dijumpai di lapangan, serta televoting atau telepolling, yakni siapapun yang mempunyai alat media social (telepon) dan berpartisipasi dalam penelitian maka dijadikan subjek penelitian (Purwanto, 2010).

## D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Metode pengumpulan data bertujuan untuk mengungkap fakta variabel yang tengah

diteliti oleh peneliti (Azwar, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan metode berupa:

### **1. Kuesioner (Angket)**

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan dengan memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2016). Angket merupakan metode pengumpulan data yang cukup efisien apabila peneliti memahami dengan pasti variabel yang hendak diukurnya serta mengerti apa yang diharapkan dari responden. Angket juga cocok apabila digunakan dalam jumlah responden yang cukup banyak serta tersebar di berbagai wilayah yang luas.

Angket bisa berupa pernyataan atau pertanyaan baik itu terbuka maupun tertutup juga bisa dikirimkan kepada responden melalui media (pos, internet, email) maupun secara langsung (bertemu dan bertatap muka). Uma dalam Sugiono 2016, mengungkapkan dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data, terdapat beberapa prinsip, yaitu: *prinsip penampilan fisik, pengukuran dan penulisan*.

## **E. Instrumen Penelitian**

### **1. Skala *Flow***

Skala *flow* mengacu pada 3 aspek yang dikemukakan oleh Salnova, Bakker dan Llorens (2006), serta beberapa dimensi yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi dkk (1990). Berikut uraiannya:



1. *Absorption*, yakni kondisi individu ketika mampu berkonsentrasi secara penuh dan hanyut dalam kegiatannya. Mereka lupa akan hal-hal lain disekitarnya serta waktu terasa berlalu dengan cepat.
2. *Work Enjoyment*, yakni ketika individu mampu menikmati aktivitas maupun pekerjaan yang akan membuat penilaian positif, baik mengenai kualitas kerjanya.
3. *Intrinsic work motivation*, yakni kebutuhan untuk melaksanakan kegiatan tertentu supaya mendapat kebahagiaan serta kepuasan dari kegiatan tersebut. Seseorang akan secara berkelanjutan terlibat dalam pekerjaan yang dilakukannya ketika ia memiliki motivasi intrinsik.
4. *Challenge skill Balance*, yakni keseimbangan antara tantangan yang dihadapi dengan kemampuan diri. Jika kemampuan lebih banyak daripada tantangan, maka individu akan bosan dan jika tantangan lebih besar atau tidak seimbang dengan kemampuannya, maka individu akan cemas.
5. *Clear goals*, individu akan lebih berkonsentrasi apabila ia telah menetapkan dan memiliki tujuan yang spesifik, jelas saat melakukan kegiatan.
6. *Sense of control*, yaitu kemampuan individu terhadap kemampuan yang ia miliki dalam menghadapi berbagai masalah ketika melakukan aktivitas dan tanpa rasa takut untuk menghadapinya.

**Tabel 3.3 Blue Print Skala *Flow* Akademik**

No	Aspek	No. Item		Jumlah
		Favo	Unfavo	
1	Absorption	1,3,4,6,7	2,5,8	8
2	Work Enjoyment	9,10,12,14,16,19	11,13,15,17,18	11
3	Intrinsic Motivation	20,22,25,26	21,24,27,28	9
4	Challenge Skill Balance	29,30,32	31,33	5
5	Clear Goals	34,35		2
6	Sense of Control	36	37	2
	Jumlah			37

Skala *flow* diatas menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan tertulis sebagai ungkapan sikap setuju atau tidak setuju terhadap aspek yang diukur (Azwar, 2017). Adapun pilihan jawaban atau respon dalam skala likert terdiri dari empat macam persetujuan, yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Sangat Tidak sesuai (STS), dan Tidak Sesuai (TS). Untuk pemberian skor terhadap pilihan atau jawaban adalah disesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Pernyataan *Favorable*

- 1) Skor 1 untuk respon Sangat Tidak Sesuai (STS)
- 2) Skor 2 untuk respon Tidak Sesuai (TS)
- 3) Skor 3 untuk respon Sesuai (S)
- 4) Skor 4 untuk respon Sangat Sesuai (SS)

b. Pernyataan *Unfavorable*

- 1) Skor 4 untuk respon sangat Sangat Tidak Sesuai (STS)

- 2) Skor 3 untuk respon Tidak Sesuai (TS)
- 3) Skor 2 untuk respon Sesuai (S)
- 4) Skor 1 untuk respon Sangat Sesuai (SS)

## 2. Skala Kreativitas

Skala kreativitas mengacu pada dua karakteristik yang dikemukakan oleh Guilford (Nashori dan Mucharam, 2002), yaitu aptitude dan non-aptitude. Aptitude terdiri dari:

### 1. Kelancaran berpikir

Guilford menyimpulkan bahwa terdapat empat bentuk dalam kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yakni:

- a. Kelancaran kata (*word fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan kata-kata, baik satu huruf maupun kombinasi dari huruf-huruf lainnya. Kemampuan ini lebih banyak berhubungan dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan daripada dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Kelancaran asosiasi (*associational fluency*), yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan persamaan maupun perbedaan kata sebanyak-banyaknya dalam waktu yang terbatas, dan kata-kata tersebut harus memiliki arti.
- c. Kelancaran ekspresi (*expressional fluency*), yakni kemampuan individu dalam menyusun kata secara cepat dengan syarat tata bahasa tersusun dengan baik dan benar.
- d. Kelancaran gagasan (*ideational fluency*), merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide-ide atau gagasan dalam waktu

yang terbatas dengan beberapa syarat yang telah ditentukan.

Dalam hal ini, kecepatan menjawab merupakan hal yang terpenting daripada kualitas jawaban.

## 2. Keluwesan (*flexibility*)

Guilford berpendapat bahwa individu yang kreatif adalah mereka yang dapat berpikir fleksibel. Terdapat dua bentuk yang spesifik dalam keluwesan berpikir, yaitu keluwesan adaptif (*adaptive flexibility*) dan keluwesan spontan (*spontaneous flexibility*).

## 3. Elaborasi (*elaboration*)

Elaborasi merupakan kemampuan individu untuk mengembangkan, menambah atau memperinci suatu ide, gagasan menjadi lebih mudah dipahami oleh orang lain serta menjadi lebih menarik.

## 4. Keaslian (*originality*)

Pengertian dari keaslian adalah kemampuan individu untuk memunculkan, membuat sebuah gagasan atau ide yang unik (*unusual*). Apabila terdapat suatu karya yang sebelumnya tidak pernah ada, maka hal tersebut bisa dibilang sebagai suatu yang orisinal.

Sedangkan non-aptitude terdiri dari perasaan dan sikap percaya diri, ulet dan kemandirian.

**Tabel 3.4 Blue Print Skala Kreativitas**

No	Aspek	No. Item		Jumlah
		Favo	Unfavo	
1	Aptitude	1,2,4,6,7,9,11	3,5,8,10,12	12
2	Non-Aptitude	13,15,17	14,16,18	8
	Jumlah			20

Skala kreativitas diatas menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan tertulis sebagai ungkapan sikap setuju atau tidak setuju terhadap aspek yang diukur (Azwar, 2017). Adapun pilihan jawaban atau respon dalam skala likert terdiri dari empat macam persetujuan, yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Sangat Tidak Sesuai (STS), dan Tidak Sesuai (TS). Untuk pemberian skor terhadap pilihan atau jawaban adalah disesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Pernyataan *Favorable*

1. Skor 1 untuk respon Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Skor 2 untuk respon Tidak Sesuai (TS)
3. Skor 3 untuk respon Sesuai (S)
4. Skor 4 untuk respon Sangat Sesuai (SS)

b. Pernyataan *Unfavorable*

1. Skor 4 untuk respon sangat Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Skor 3 untuk respon Tidak Sesuai (TS)
3. Skor 2 untuk respon Sesuai (S)
4. Skor 1 untuk respon Sangat Sesuai (SS)

## F. Pengujian Instrument Penelitian

### 1. Uji Validitas

Dalam penelitian kuantitatif, data yang kita peroleh haruslah valid, reliable, dan obyektif. Validitas yaitu ketepatan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang ada di lapangan (sesungguhnya terjadi). Validitas berasal dari kata “*validity*” yang memiliki arti ketepatan, kecermatan, keakuratan suatu skala atau tes dalam mengoperasikan fungsi pengukurannya (Azwar, 2016). Instrument dapat dikatakan valid jika dapat mengukur yang sebenarnya dan yang seharusnya.

Untuk mendapatkan data yang valid, reliable, dan obyektif, maka penelitian pun juga harus dilakukan dengan menggunakan yang valid dan reliable. Estimasi terhadap validitas yang sesungguhnya dan mengindikasikan adanya indicator keakurasian dan kecermatan produk pengukuran disebut koefisien validitas. Koefisien validitas dianggap memuaskan jika menunjukkan angka skor di atas 0,30 (Azwar, 2016).

Koefisien validitas	interpretasi
>0,35	Sangat Berguna
0,21 - 0,35	Dapat Berguna
0,11 - 0,20	Tergantung Keadaan
<0,11	Tidak Berguna

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas (reability) merupakan derajat keajegan, kestabilan, dan kekonsistensian data hasil pengukuran dimana reliabilitas menunjukkan seberapa tingkat keterpercayaan dari data hasil pengukuran yang disajikan (Azwar, 2016). Suatu data dapat dikatakan reliable jika terdapat dua peneliti atau lebih menghasilkan data yang sama dari penelitiannya terhadap objek yang sama, atau peneliti yang sama-sama menghasilkan data dari penelitian terhadap objek yang sama dalam waktu yang berbeda (Sugiono, 2009).

Koefisien reliabilitas berkisar antara angka 0,0 sampai angka 1,0. Semakin mendekati angka 1 maka semakin reliable data yang diperoleh (Azwar, 2016). Koefisien reliabilitas dalam tes dan skala psikologi seharusnya menunjukkan angka yang tinggi untuk dapat dianggap memuaskan, yaitu  $\geq 0,90$  (Azwar, 2017).

## 3. Hasil Uji Coba

### a. Validitas

Menurut Azwar (2007) suatu item dikatakan valid jika memiliki daya beda sebesar  $r_{ix} \leq 0,030$ . Akan tetapi jika jumlah aitem yang valid masih belum mencukupi dari jumlah yang diinginkan, maka dapat diturunkan dari 0,30 menjadi 0,20-0,25. Untuk uji validitas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (statistical product and service solution) 16.0 for windows.

Pada penelitian ini terdapat nilai koefisien terendah yang digunakan pada skala *flow* akademik adalah 0,318 dan nilai koefisien yang tertinggi adalah 0,587. Sedangkan nilai koefisien terendah dari skala kreativitas adalah 0,310 dan nilai koefisien yang tertinggi adalah 0,551. Dari hasil uji validitas skala *flow* akademik dengan 37 item pertanyaan yang diujikan kepada 107 subjek mahasiswa/I UIN Malang diperoleh 25 item valid, yang mana berarti item tersebut tidak gugur. Sedangkan untuk skala kreativitas dari 20 item pertanyaan yang diberikan kepada 107 subjek mahasiswa/i UIN Malang diperoleh 13 item valid.

#### **b. Reliabilitas**

Dalam pelaksanaan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Crobach* yang dibantu menggunakan SPSS 16 for windows. Hasil uji terpakai pada skala flow akademik diperoleh 0,863 selanjutnya pada hasil uji terpakai skala kreativitas diperoleh 0,740.

**Tabel 3.5 Reliabilitas Uji Coba Skala Flow Akademik dan Kreativitas**

Skala	Jumlah Aitem	Jumlah Subjek	Nilai Alpha Cronbach	Keterangan
<i>Flow</i> Akademik	37	107	0,863	Reliabel
Kreativitas	20	107	0,740	Reliabel



## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang kritis dalam penelitian kuantitatif. Setelah data dari seluruh responden terkumpul, hal yang selanjutnya dilakukan adalah analisis data. Adapun hal yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu mengelompokkan data data berdasarkan jenis variabel dan responden, menyajikan setiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk merumuskan masalah dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2008).

Dalam analisis data penelitian ini peneliti menggunakan analisis korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*, dengan *program SPSS for Windows versi 16.00* dikarena data yang digunakan merupakan data parametrik. Teknik penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel bebas dan terikat (Muhid, 2012). Sugiono, (2010) mengemukakan bahwa tujuan dari analisis korelasi ini untuk mengetahui atau mencari hubungan serta membuktikan hipotesis. Dikatakan variabel saling berhubungan apabila mencapai korelasi  $>0,5$ . Adapun teknik analisis data meliputi:

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas berfungsi untuk mengetahui apakah instrument penelitian layak digunakan atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsisitensi dan kepercayaan dari skala penelitian.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisa dalam penelitian terdistribusi secara normal atau tidak (Sugiono, 2008). Uji normalitas menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov dalam SPSS 16 for windows dapat dilakukan dengan melihat signifikansi. Jika nilai sig >0,05 maka data dalam penelitian terdistribusi normal (Trihendradi, 2005).

## 3. Analisis Deskripsi

Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan analisis dengan cara memaparkan dan mendeskripsikan data secara real atau apa adanya tanpa membuat kesimpulan apapun. Hasil analisis deskripsi berupa akumulasi data data dasar yang disajikan dalam bentuk deskripsi. Untuk mengetahui tingkat flow akademik dan kreativitas mahasiswa UIN Malang, maka akan digolongkan berdasarkan rumus:

**Tabel 3.6 Rumus Norma Kategorisasi**

Kategori	Rumus
Tinggi	$X > (\mu + 1,0\sigma)$
Sedang	$(\mu - 1, \sigma) < X \leq (\mu + 1,0\sigma)$
Rendah	$(\mu - 1,0\sigma) \leq x$

Sedangkan untuk rumus mean menurut Sutrisno Hadi (Muqim, 2010)

$$\text{Mean} = \sum fx / N$$

Keterangan:

$\sum FX$  : Jmlah nilai yang sudah dikalikan dengan frekuensi masing-masing

N : Jumlah subjek

Untuk rumus Deviasi adalah:

$$SD = \sqrt{\sum fx^2 / N - (\sum fx / N)^2}$$

Sesudah diketahui mean dan SD (Standart Deviasi), selanjutnya dilakukan penghitungan prosentase masing masing tingkatan dengan menggunakan rumus:

$$P = F/N \times 100$$

Keterangan:

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek

#### **4. Uji Linearitas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat membentuk garis lurus atau tidak (Sugiyono, 2008). Uji linearitas dilakukan menggunakan test for linearity dengan bantuan SPSS 16 for windows. Jika nilai p untuk test for linearity <0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat (Trihendradi, 2005).

## **5. Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis diuji menggunakan teknik korelasi product moment dari Pearson yang dibantu menggunakan program SPSS 16 for windows. Teknik uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengkorelasikan antara variabel flow akademik dan variabel kreativitas.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang**

Kota Malang yakni kota yang terletak di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota dengan urutan kedua sebagai kota terbesar setelah Surabaya memasuki peringkat ke-12 sebagai kota terbesar di Indonesia. Pendirian kota ini pada masa Kerajaan Kanjuruhan yang berada di dataran tinggi seluas 145,28 km terletak di tengah-tengah kabupaten Malang. Karena keadaan suasana, baik dari kebersihan dan suhu di kota ini mendapatkan sebutan sebagai Paris of Java. Saat ini Kota Malang mewadahi berbagai tempat mewadahi pendidikan baik dari TK hingga universitas yang tersebar diseluruh bagian kota Malang sehingga juga mendapatkan julukan kota pendidikan. Salah satunya universitas tersebut yakni UIN Maulana Malik Ibrahim (Admin, 2020)

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Presiden No. 50 pada tanggal 21 Juni 2004. Terletak di Jalan Gajayana no. 50 Kelurahan Dinoyo Kota Malang dengan luas 14 hektar. Dalam bentuk kelembagaan Universitas ini memiliki tujuh fakultas dan satu program Pascasarjana, yaitu: (1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, terdapat jurusan Pendidikan

Agama Islam (PAI), Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS), Jurusan Pendidikan Ilmu Anak Usia Dini (PIAUD), dan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Pendidikan bahasa arab (PBA) ,Pendidikan Bahasa Inggris (Tadris Inggris), Pendidikan Matematika (Tadris Matematika) (2) Fakultas Syari'ah, terdapat Jurusan Hukum Keluarga, Hukum Bisnis Syari'ah dan Hukum Tata Negara, (3) Fakultas Humaniora, terdapat jurusan Bahasa dan Sastra Arab dan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, (4) Fakultas Ekonomi, terdapat jurusan Management, Akutansi, dan Perbankan Syari'ah, (5) Fakultas Psikologi, (6) Fakultas Sains dan Teknologi, terdapat jurusan Matematika, Biologi, Fisika, Kimia, Teknik Informatika, dan Teknik Arsitektur, (7) Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, terdapat jurusan Pendidikan Dokter, Profesi Dokter dan Farmasi.

Universitas ini memiliki ciri yang identik untuk bisa dikenal masyarakat luas yakni adanya model pengembangan keilmuannya yang mewajibkan bagi seluruh anggota sivitas akademika untuk menguasai bahasa Arab dan bahasa Inggris. Melalui Bahasa arab, civitas diharapkan dapat melakukan kajian Islam melalui sumber aslinya, yakni Al-Qur'an dan Al-Hadist, serta melalui Bahasa Inggris mereka diharapkan dapat menelaah ilmu-ilmu umum dan modern., selain sebagai alat komunikasi global. Karena hal ini yang menyebabkan Universitas ini mendapat sebutan *Bilingual University*. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan itu, maka dibangun ma'had atau pesantren.

Tepat tanggal 27 Januari 2009, Presiden Republik Indonesia Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono menematkan nama Universitas ini dengan nama Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Mengingat nama tersebut cukup panjang sehingga pada pidato dies natalies ke 4, Rektor memberikan singkatan menjadi UIN Maliki Malang (Profil Universitas 2020).

#### **a. Visi dan Misi**

##### **1) Visi**

*“Menjadi universitas islam terkemuka dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kedalaman spiritual, keagungan akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan professional, dan menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang bernafaskan islam serta menjadi penggerak kemajuan masyarakat”*

##### **2) Misi**

*“ Mengantarkan mahasiswa memiliki kedalaman spiritual, keagungan, akhlak, keluasan ilmu dan kematangan professional. Memberikan pelayanan dan penghargaan kepada penggal ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni yang bernafaskan islam. Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui pengkajian dan penelitian ilmiah. Serta menjunjung tinggi, mengamalkan dan memberikan keteladanan dalam kehidupan atas dasar nilai-nilai islam dan budaya luhur bangsa Indonesia”.*

#### **b. Tujuan Pendidikan**

- 1) Menyiapkan mahasiswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan professional yang dapat mengembangkan, serta menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang bernafaskan Islam.

- 2) Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya yang bernafaskan Islam dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

## **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti menyebar kuisisioner kepada mahasiswa/mahasiswi UIN Maulana Malik Ibrahim angkatan 2016 dengan cara membagikan berbentuk *broadcast* dengan kriteria tertentu responden yang bisa mengisi kuisisioner yang di bentuk dalam *google form*. Proses penelitian berlangsung pada bulan September hingga Oktober 2020.

## **3. Jumlah Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa/I angkatan 2016 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjumlah 301 orang, pernah menempuh 8 semester. Proses menetapkan jumlah responden peneliti melakukan survey terlebih dahulu dengan syarat yang sama saat melakukan penelitian.

## **4. Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data**

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan secara *online* dengan membagikan *broadcast* melalui aplikasi *WhatsApp* dengan adanya himbauan orang yang bisa mengisi kuisisioner tersebut adalah angkatan 2016.



## 5. Hambatan-Hambatan yang dijumpai dalam pelaksanaan Penelitian

Beberapa hambatan dalam proses pengisian kuisioner yakni :

- a. Dikarenakan adanya pandemic COVID-19 menyebabkan ruang gerak menjadi lebih terbatas sehingga kegiatan sepenuhnya dilakukan secara online dan tidak bisa dilakukan secara *offline* dan menyebabkan pengumpulan data menjadi lebih lama.
- b. Tidak semua subjek merespon, mengisi *link* kuisioner secara online dengan segera.

## B. Pemaparan Hasil Penelitian

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument

Berdasarkan uji validitas pada skala *flow* akademik menunjukkan 19 aitem valid dan 6 aitem gugur. Menurut Azwar (2007) suatu item dikatakan valid jika memiliki daya beda sebesar  $r_{ix} \leq 0,030$ . Akan tetapi jika jumlah aitem yang valid masih belum mencukupi dari jumlah yang diinginkan, maka dapat diturunkan dari 0,30 menjadi 0,20-0,25. Untuk uji validitas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (statistical product and service solution) 16.0 for windows.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Skala *Flow* Akademik**

<b>Aspek</b>	<b>No. Aitem Valid</b>	<b>Jumlah</b>
Absorption	1,2,4,5,6	5
Work Enjoyment	8,9,11,13	4
Intrinsic Motivation	14,15,16,17,19,21	6
Challenge Skill Balance	22,23	2
Clear Goals	24	1
Sense of Control	25	1

Berdasarkan uji validitas pada skala kreativitas, menunjukkan sebanyak 6 item gugur dan 8 aitem valid. Untuk lebih jelasnya terpapar pada table berikut:

**Table 4.2 Hasil Uji Validitas Skala Kreativitas**

<b>Aspek</b>	<b>No Aitem Valid</b>	<b>Jumlah</b>
Aptitude	1,2,3,5,6,7	6
Non Aptitude	11,13	8

Secara empirik, tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh angka yang disebut koefisien reliabilitasnya berkisar antara 0,00 – 1,00. Apabila koefisien reliabilitas mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya.

**Table 4.3 Hasil Reliabilitas Skala *Flow* Akademik**

Cronbach,s Alpha	N of Items
.905	25

Dari data di atas menunjukkan bahwa skala *flow* akademik memiliki reliabilitas sebesar 0,905. Pernyataan-pernyataan aitem dikatakan reliable jika alpha *Cronbach* dari setiap variabel lebih besar dari standart Alpha (0,6). Oleh sebab itu berdasarkan skor yang diperoleh dikatakan sudah memenuhi standart reliabilitas. Sedangkan untuk data skala kreativitas menunjukkan reliabilitas sebesar 0,713. Berdasarkan skor yang diperoleh dikatakan sudah memenuhi standart reliabilitas.

**Tabel 4.4 Hasil Reliabilitas Skala Kreativitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.713	13

## 2. Uji Asumsi

Kegunaan dari uji asumsi ini bertujuan untuk menghindari *Sampling error*. Uji asumsi terdiri dari tiga, yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis. Untuk penjelasan lebih lanjut di paparkan di bawah ini:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pengukuran dalam penelitian berkontribusi normal atau tidak normal (Ghozali, 2002). Uji normalitas menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov dalam SPSS 16 for windows dapat dilakukan dengan melihat signifikansi. Jika nilai sig  $>0,05$  maka data dalam penelitian terdistribusi normal (Trihendradi, 2005). Hasil uji normalitas dapat diketahui pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	K-SZ	Sig	Status
Flow Akademik	1.294	0.070	Normal
Kreativitas	1.343	0.054	Normal

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa dari kedua variable tersebut terdistribusi secara normal ( $p>0,05$ ), sehingga kedua variabel memenuhi syarat dalam distribusi secara normal.

### b. Uji Linieritas

Uji linieritas berfungsi untuk mengetahui apakah variable bebas dan terikat yang diteliti memiliki hubungan linier atau tidak. Kalkulasi uji Linieritas dilaksanakan dengan menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 16 for windows*. jika nilai signifikansi kurang dari standar yang ditentukan ( $p>0.05$ )

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2402.292	48	50.048	5.078	.000
Within Groups	2483.867	252	9.857		
Total	4886.159	300			
Linearity	1989.164	1	1989.164	201.810	.000
Deviation from Linearity	413.129	47	8.790	.892	.674

maka hubungannya bersifat linear (Muhson,2005). Adapun hasil uji linearitas dipaparkan di bawah ini:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas**

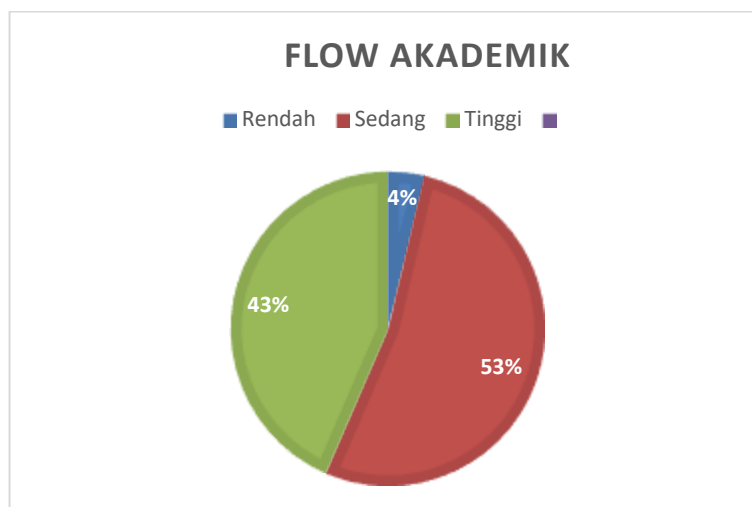
### 3. Uji Deskriptif Data

#### a. Uji Deskriptif *Flow* Akademik

Berikut merupakan rincian dari hasil uji deskriptif *flow* akademik:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Deskriptif *Flow* Akademik**

Kriteria	Kategori	Hasil	Presentase
$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi	131	43,5%
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang	159	52,8
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X$	Rendah	11	3,7



**Diagram 4.1 Kategorisasi Flow Akademik**

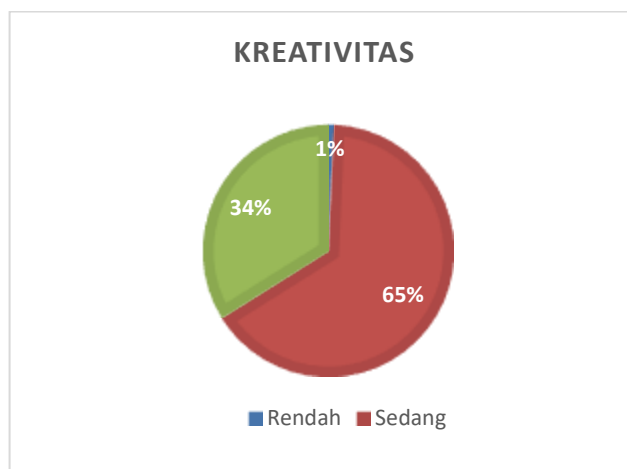
Berdasarkan hasil uji deskriptif dapat diketahui bahwa tingkat flow akademik mahasiswa UIN Malang pada kategori tinggi 43,5% sebanyak 131 mahasiswa, pada kategori sedang 52,8% sebanyak 159 mahasiswa dan pada kategori rendah 3,7% sebanyak 11 mahasiswa.

#### **b. Uji Deskriptif Kreativitas**

Berikut merupakan rincian dari hasil uji deskriptif kreativitas:

**Tabel 4.8 Hasil Uji Deskriptif Kreatifitas**

Kriteria	Kategori	Hasil	Prosentase
$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi	102	33,9%
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang	197	65,4%
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X$	Rendah	2	0,7%



**Diagram 4.2 Kategorisasi Kreativitas**

Berdasarkan hasil uji deskriptif dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas mahasiswa UIN Malang pada kategori tinggi 33,9% sebanyak 102 mahasiswa, kategori sedang 65,4% sebanyak 197 mahasiswa dan pada kategori rendah 0,7% sebanyak 2 mahasiswa.

#### **4. Uji Hipotesis**

Sesudah mengetahui bahwa data penelitian berkorelasi linier dan berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji koefisien product moment. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu adanya hubungan positif yang signifikan antara *flow* akademik dengan kreativitas. Teknik uji hipotesis ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS 16 for windows. Hasil pengujian dapat dilihat pada table di bawah ini:

**Table 4.9 Hasil Uji Hipotesis****Correlations**

		kreatifitas	flow akademik
kreatifitas	Pearson Correlation	1	.638**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	301	301
flow akademik	Pearson Correlation	.638**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	301	301

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dapat diketahui bahwa flow akademik dan kreativitas mempunyai nilai signifikan (p) sebesar 0,638 yang artinya terdapat hubungan positif yang signifikan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikan (p) sebesar 0,000 ( $<0.50$ ). Hal itu menandakan semakin tinggi *flow* akademik maka semakin tinggi pula kreativitas mahasiswa, begitu sebaliknya. Semakin rendah *flow* akademik, maka semakin rendah pula kreativitas mahasiswa.



### C. Pembahasan

#### 1. Tingkat *Flow* Akademik Mahasiswa UIN Malang

*Flow* akademik merupakan keadaan keterlibatan individu ketika mereka menikmati dan tertarik akan tugas yang di alaminya sehingga mereka menjadi asyik dan terhanyut dalam aktivitas yang mereka lakukan (Meyer dan Turner, 2006). Menurut Yuwanto (2011), *flow* akademik mempunyai arti di mana individu mampu fokus, menikmati serta ada dorongan dalam dirinya untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas akademik. Tingkat *flow* akademik mahasiswa UIN Malang dalam penelitian ini di bagi menjadi tiga kategori diantaranya tinggi, sedang dan rendah.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *flow* akademik mahasiswa UIN Malang berada pada kategori sedang dengan presentase 52,8% sebanyak 159 mahasiswa, yang berarti bahwa sebagian mahasiswa UIN Malang mengalami *flow* akademik yang cukup baik namun belum maksimal. Ketika terdapat aktivitas akademik mahasiswa sudah mampu fokus dan memiliki tujuan yang jelas serta menikmati setiap kegiatan yang berhubungan dengan tugas akademik. Steel dalam Latipun, 2014 menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengalami kondisi *flow* akademik akan merasa nyaman ketika mengerjakan suatu aktivitas akademik seperti melakukan kegiatan belajar ataupun mengerjakan tugas, memiliki daya konsentrasi yang

cukup tinggi serta motivasi yang berasal dari dalam dirinya sebagai suatu keinginan untuk melaksanakannya.

*Flow* diketahui mempunyai dampak positif terhadap performa belajar peserta didik (mahasiswa). Hasil penelitian dari Shernoff (2003), menunjukkan bahwa siswa yang mengalami *flow* lebih mau untuk terlibat dalam proses belajar mengajar, lebih merasa semangat ketika mendapat tugas yang cukup menantang, performa akademik yang meningkat, serta cenderung lebih baik dalam hal mood, atensi dan motivasi belajar jika dibandingkan dengan siswa-siswa lain yang tidak mengalami *flow*.

Novita & Dewi, 2014 memaparkan berdasar beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *flow* akademik mahasiswa, diantaranya:

*a. Phenomenological factors*

Mahasiswa mampu berkonsentrasi, merasakan minat, dan enjoy dengan pelajaran yang dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari termasuk dalam memecahkan suatu persoalan atau masalah jika guru atau dosen mampu memberikan intruksi yang relevan dan baik.

*b. Instructional and teacher factors*

Faktor kontekstual yang disampaikan guru serta suasana kelas yang dibangun dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

*c. Demographic factors and learning history*

Csikszentmihayi (dalam Bauman dan Scheffer, 2010) berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi *flow*, yakni faktor individu (keterampilan seseorang dalam melaksanakan suatu hal, kegiatan atau aktivitas) serta faktor lingkungan (berkaitan dengan seberapa besar tantangan tugas yang diberikan kepada seseorang).

Flow akademik yang dialami oleh mahasiswa UIN Malang dipengaruhi oleh beberapa faktor tersebut. Fasilitas yang telah disediakan oleh pihak kampus membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akademiknya. Kondisi serta lingkungan kelas juga menunjang terjadinya *flow* akademik, seperti adanya feedback antara mahasiswa dengan dosen, sarana prasarana dalam kelas yang memadai, serta suasana kelas yang kondusif sehingga tidak mengganggu mahasiswa lain yang ingin fokus mendengarkan materi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Lailatus, 2018 mengemukakan bahwa *sense of humor* dosen memiliki hubungan yang kuat terhadap *flow* akademik mahasiswa dengan korelasi sebesar 0.491.

Untuk kategori *flow* akademik rendah memperoleh presentase 3,7% (11 mahasiswa) yang berarti mahasiswa masih kurang fokus, belum menikmati kegiatan akademik dan kurangnya motivasi intrinsik. Menjaga perasaan atau mood dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Apabila mahasiswa mampu mengeluarkan emosi

positif maka akan timbul perasaan senang dan berdampak pada minat yang tinggi dalam proses belajar (Asakawa, 2004).

Mahasiswa yang mengalami *flow* rendah memiliki kecenderungan mengalami kejenuhan dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi mood sehingga kurang fokus ketika proses pembelajaran. Hal tersebut juga akan menyebabkan mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Hidayati, Nuril 2019 dalam hasil penelitian tersebut menjelaskan adanya hubungan antara *flow* akademik dengan prokrastinasi akademik. korelasi antara prokrastinasi akademik dengan *flow* akademik memiliki korelasi negative, yang berarti jika *flow* akademik tinggi maka prokratinasi akademik rendah. Begitu sebaliknya jika *flow* akademik rendah maka prokrastinasi akademik tinggi.

Pada kategori *flow* tinggi memiliki prosentase 43,5% (131 mahasiswa). Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiwa UIN Malang sangat fokus, memiliki motivasi belajar tinggi dan sangat menikmati saat kegiatan akademik berlangsung. Menurut Yuwanto, dkk. (2011), terdapat beberapa manfaat positif *flow* bagi individu diantaranya; menjadikan individu lebih fokus, meningkatkan kreativitas, serta lebih mudah menangkap materi yang tengah dijelaskan oleh dosen pengampu, sehingga hasil yang didapatkan dari proses belajar akan lebih baik dan optimal.

Mahasiswa yang mengalami *flow* akademik tinggi akan memiliki pengaturan atau penguasaan diri dalam belajar (*self regulated learning*) yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Rozali (2014) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *flow* akademik dengan *self regulated learning*. Semakin tinggi *flow* akademik siswa maka tingkat *self regulated learning* nya semakin tinggi, begitu juga sebaliknya. Semakin rendah *flow* akademik siswa maka *tingkat self regulated* nya juga rendah. Para ahli psikologi kognitif dan kognitif sosial menyadari bahwa untuk bisa fokus dengan kegiatan belajarnya dan menjadi pelajar yang benar-benar efektif, siswa harus mampu untuk terlibat dalam beberapa aktivitas mengatur diri (Ormrod, 2009).

Berdasarkan hasil data penelitian, diantara beberapa aspek *flow* yang memiliki pengaruh terbesar terhadap *flow* akademik mahasiswa yaitu aspek intrinsik work motivation dengan prosentase 0,32%. Intrinsik work motivation berkaitan dengan motivasi dalam diri mahasiswa untuk melakukan suatu aktivitas akademik tertentu guna mendapatkan kebahagiaan serta kepuasan dalam diri. Apabila mahasiswa memiliki motivasi dalam diri tinggi, maka ia akan lebih bersemangat dan fokus dalam belajar. Sedangkan aspek *flow* yang mempunyai pengaruh terkecil yaitu sense of control dengan prosentase 0,03%. Sense of control mempunyai arti berkurangnya perasaan khawatir tentang hilangnya kontrol dalam situasi kehidupan

normal. Individu mempunyai keyakinan tentang kemampuan yang ia miliki dalam menghadapi berbagai masalah yang mungkin muncul ketika melaksanakan aktivitas tertentu, tanpa perasaan takut tidak mampu untuk mengahadpinya.

## **2. Tingkat Kreativitas Mahasiswa UIN Malang**

Kreativitas merupakan kapasitas seseorang untuk memunculkan sebuah ide berdasarkan cara berpikir divergen daripada konvergen (Guilford, 1959 dalam Kim, Roh & Cho, 2016). Menurut Weisberg (2006) berpikir kreatif ialah cara berpikir yang membawa sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada (baru atau inovasi). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa UIN Malang angkatan 2016 berada pada kategori sedang dengan prosentase 65,4% sebanyak 197 mahasiswa/i, yang berarti bahwa sebagian mahasiswa mampu memikirkan ide-ide baru dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan mencari solusi yang terbaik.

Pada dasarnya setiap seseorang mempunyai potensi kreatif. Yang menjadi permasalahannya adalah apakah mereka yang bersangkutan mendapatkan stimulus mental dan suasana yang kondusif, baik di sekolah maupun di keluarga guna mengembangkan potensi kreatifnya (Yudrik Jahja, 2015: 68). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas, yakni faktor kepribadian,

meliputi kepercayaan dan harga diri, rasa ingin tahu, berani ambil resiko dan asertif, tipe kepribadian serta sifat yang mandiri. Sedangkan faktor kognitif, meliputi intelegensi (kecerdasan) dan pengalaman serta keterampilan yang diperkaya.

Selain faktor kepribadian dan kognitif, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi kreativitas mahasiswa. Timbul dan berkembangnya kreativitas tidak terlepas dari pengaruh masyarakat setempat serta kebudayaannya (Selo Sumardjan dalam Nashori dan mucharam, 2002). Adanya berbagai organisasi di dalam maupun di luar kampus yang diikuti sebagian besar mahasiswa salah satunya membawa dampak positif dalam menyelesaikan permasalahan. Bagi mahasiswa yang mengikuti organisasi, tugas dan permasalahan mereka lebih kompleks daripada mahasiswa yang tidak mengikuti organisasi. Mahasiswa yang mengikuti organisasi tidak hanya dihadapkan permasalahan akademik tetapi juga menyangkut organisasinya, sehingga ketika dihadapkan sebuah permasalahan mereka akan mencari solusi berdasarkan pengalaman yang pernah dia dapatkan saat berorganisasi.

Untuk kategori kreativitas rendah sebesar 0,7% (2 mahasiswa), yang berarti hanya sedikit mahasiswa yang masih bergantung dengan orang lain atau tidak dapat menyelesaikan masalah dengan baik, masih meniru ide atau konsep orang lain tanpa disaring terlebih dulu sehingga dalam upaya untuk mengembangkan

diri kurang optimal. Yeni dan Euis (2011: 5) mengemukakan bahwa jika kehidupan dipenuhi dengan individu yang kurang kreatif, maka kita tidak akan bisa berkembang seperti sekarang ini. Apabila manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya, cara yang baru maupun solusi-solusi dari permasalahan yang kita hadapi.

Supriyadi (2011: 7) menuturkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban mengenai tingkat kreativitas pada anak, Indonesia menempati posisi 8 dari 10 negara yang diteliti. Terdapat beberapa faktor yang mendasari kreatifitas anak rendah, diantaranya pola asuh orang tua yang cenderung otoriter dan sistem pendidikan yang kurang mendukung. Berdasarkan data hasil penelitian diatas menunjukkan hanya 2 responden yang masuk dalam kreativitas rendah, itu berarti sebagian besar mahasiswa sudah memiliki kreativitas yang cukup baik.

Sedangkan untuk kategori kreativitas tinggi sebesar 33,9% (102 mahasiswa). Hal tersebut menandakan sebagian mahasiswa sudah sangat baik dalam mengambil keputusan atau menyelesaikan permasalahan serta memanfaatkan potensi yang ada dalam dirinya. Individu dengan kreativitas yang tinggi akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri secara optimal serta menyelesaikan masalah dengan baik. Individu tersebut dapat menggunakan dan mengembangkan ide-ide atau gagasan yang mereka miliki untuk



menciptakan, menghasilkan sebuah kreasi baru demi kelangsungan hidup manusia (Yeni dan Euis, 2011: 5).

Individu yang memiliki kreativitas tinggi juga akan memiliki prestasi yang baik. Hal ini di dukung oleh penelitian dari Torrance (1959), Getzels dan Jackson (1962), Yamamoto (1964) dan Umanandar (1977) yang menunjukkan bahwa kecerdasan dan kreativitas sangat menentukan prestasi di sekolah maupun prestasi yang lain. Individu yang memiliki kreativitas tinggi akan memanfaatkan setiap peluang atau kesempatan yang ada. Mereka akan memikirkan jalan keluar dengan melihat sudut pandang yang berbeda.

Berdasarkan hasil data penelitian, diantara beberapa aspek kreativitas yang memiliki pengaruh terbesar terhadap kreativitas mahasiswa yaitu aptitude dengan prosentase sebesar 0,77%. Artinya sebagian besar kreativitas mahasiswa dipengaruhi oleh pendekatan kognitif atau cara pikirnya. Guilford (dalam Nashori dan Mucharam, 2002), dalam penelitiannya tentang kreativitas mengungkapkan kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi, dan keaslian merupakan bagian dari aptitude. Sedangkan untuk aspek yang memiliki pengaruh kecil terhadap kreativitas mahasiswa yaitu non-aptitude yang mana hal itu berkaitan dengan perasaan, sikap percaya diri, ulet, dan kemandirian.

### 3. Hubungan Flow Akademik Terhadap Kreativitas Mahasiswa UIN Malang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan positif antara *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa UIN Malang angkatan 2016. Berdasarkan hasil analisa diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,638 dengan  $p < 0,00$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa. Artinya, semakin tinggi *flow* akademik, maka semakin tinggi pula kreativitas mahasiswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah *flow* akademik, maka semakin rendah kreativitas mahasiswa.

Individu yang menunjukkan *flow* akademik tinggi akan merasakan bahagia, merasa ringan dalam melakukan pekerjaan mereka, serta merasa senang (Kim, 2013). Mahasiswa yang mengalami *flow* akademik tinggi juga akan memiliki pengaturan atau pengendalian diri dalam belajar (*self regulated learning*) yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Rozali (2014) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *flow* akademik dengan *self regulated learning*. Semakin tinggi *flow* akademik siswa maka tingkat *self regulated learning* nya semakin tinggi, begitu juga sebaliknya. Semakin rendah *flow* akademik siswa maka tingkat *self regulated* nya juga rendah.

Menurut Yuwanto, dkk. (2011), terdapat beberapa manfaat positif *flow* bagi individu diantaranya; menjadikan individu lebih fokus, meningkatkan kreativitas, serta lebih mudah menangkap materi yang tengah dijelaskan oleh dosen, sehingga hasil yang didapatkan dari proses belajar akan lebih baik dan optimal. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Shernoff (2003), menunjukkan bahwa siswa yang mengalami *flow* lebih mau untuk terlibat dalam proses belajar mengajar, lebih merasa semangat ketika mendapat tugas yang cukup menantang, performa akademik yang meningkat, serta cenderung lebih baik dalam hal mood, atensi dan motivasi belajar jika dibandingkan dengan siswa-siswa lain yang tidak mengalami *flow*.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh lembaga pendidikan baik formal maupun non formal untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan, termasuk juga pemenuhan fasilitas belajar serta perlengkapan sarana pra sarana dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan mampu memunculkan *flow* akademik mahasiswa. Sebab, sebagai peserta didik juga dituntut untuk kreatif dalam segala hal, termasuk kreatif dalam memecahkan berbagai macam permasalahan yang bisa terjadi kapan saja.

Kebutuhan kreativitas semakin terasa dalam berbagai bidang kehidupan, baik dalam pendidikan, perusahaan, kesehatan, politik, entertainment, budaya dan social. Semuanya akan tertinggal oleh

perkembangan dunia yang sangat dinamis jika tanpa adanya kreativitas yang bermakna. Ketika individu menginginkan efisiensi, efektivitas, produktivitas, dan bahkan kebahagiaan yang dicapai dari sebelumnya lebih baik dan tinggi, maka salah satu cara untuk mewujudkannya dengan kreativitas (Nashori dan Mucharam, (2002: 21). Individu yang kreatif akan berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan masalah, dan hal baru. Siswa yang kreatif adalah siswa yang mampu menciptakan sebuah ide baru dengan begitu ia kan mudah memecahkan persoalan dalam belajar (Nuzliah, 2015).

Namun sayangnya masih belum banyak penelitian yang membahas tentang kreativitas. Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Utami Munandar (2004) yang mengambil dari Guilford (1950) menyatakan bahwa betapa sangat kurangnya penelitian dalam bidang kreativitas, serta pendidikan formal masih kurang memperhatikan kreativitas. Maka dari itu dengan adanya penelitian Hubungan Flow Akademik terhadap Kreativitas Mahasiswa diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti-peneliti lainnya sehingga dapat menambah wawasan mengenai kreativitas.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dalam penelitian “Hubungan *Flow* Akademik terhadap Kreativitas Mahasiswa UIN Malang” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan data diidentifikasi bahwa tingkat *flow* akademik mahasiswa UIN Malang angkatan 2016 berada pada kategori sedang dengan presentase 52,8% sebanyak 159 mahasiswa, yang berarti bahwa sebagian mahasiswa UIN Malang mengalami *flow* akademik yang cukup baik namun belum maksimal. Ketika terdapat aktivitas akademik mahasiswa sudah mampu fokus dan memiliki tujuan yang jelas serta menikmati setiap kegiatan yang berhubungan dengan tugas akademik.
2. Tingkat kreativitas mahasiswa UIN Malang angkatan 2016 berada pada kategori sedang dengan prosentase 65,4% sebanyak 197 mahasiswa/i, yang berarti bahwa sebagian mahasiswa mampu memikirkan ide-ide baru dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan mencari solusi yang terbaik.
3. Hubungan *flow* akademik terhadap kreativitas mahasiswa UIN Malang angkatan 2016 berdasarkan hasil analisa diperoleh nilai

koefisien korelasi sebesar 0,638 dengan  $p < 0,00$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *flow* akademik dengan kreativitas mahasiswa. Artinya, semakin tinggi *flow* akademik, maka semakin tinggi pula kreativitas mahasiswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah *flow* akademik, maka semakin rendah kreativitas mahasiswa.

### **B. Batasan dalam Penelitian**

1. Pada penelitian ini indikator *flow* akademik dan kreativitas yang digunakan mengacu pada aspek masing-masing variable yang kemudian dikembangkan oleh peneliti.

### **C. Saran**

1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan lebih fokus dan serius lagi saat melakukan kegiatan akademik supaya mampu merasakan ketenangan, kenyamanan dan merasa bahagia saat kegiatan akademik berlangsung. Selain itu, untuk tugas-tugas yang telah diberikan oleh dosen dikerjakan dengan teliti lagi, minimalisir *copy-paste* karya orang lain. Tingkatkan rasa percaya diri akan kemampuan diri sendiri, ulet dan mandiri.

2. Bagi Kampus UIN Malang

Bagi pihak kampus, penting bagi dosen ketika mengajar untuk menciptakan kondisi atau suasana kelas yang kondusif dan efektif. Di

mana hal itu diharapkan mampu menjaga perasaan positif mahasiswa sehingga mahasiswa merasa nyaman dan bahagia mengikuti aktivitas akademik sehingga diharapkan mampu memunculkan *flow* akademik.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan mengenai *flow* akademik dan kreativitas dalam ruang lingkup yang lebih luas. Hasil penelitian ini semoga bisa dijadikan pertimbangan untuk menambah wawasan dan pengetahuan pada keilmuan psikologi pendidikan, khususnya mengenai hubungan *flow* akademik dengan kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi Arbi, Saraswati Putri, Dayakisni Tri. 2017. Religiusitas dengan Flow Akademik pada Siswa. *Jurnal Psikologi Islami Vol. 3 No. 2 (2017) 145-154*
- Alfarabi Arbi. 2017. Hubungan Tingkat Religiusitas dengan Flow Akademik pada Siswa. *Skripsi*.
- Arif Karolina. 2013. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dengan Flow Akademik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya vol.2 No.1 (2013)*
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asakawa, K. (2004). Flow experience and autotelic personality in Japanese college students: How do they experience challenges in daily life? *Journal of happiness Studies*, 5(2), 123–154.
- Azwar, S. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. 2017. *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boty Middy & Handoyo Ari. 2018. Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islami Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI Vol. 4 No. 1 Juni 2018*.
- Bruhlmann, F. 2013. *Gamification From the Perspective of Self-Determination Theory and flow*. Lenzburg.
- Chandra, Robin Ignatius. 2013. Go with the Flow: Dukungan Sosial dan Flow Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Surabaya vol.2 No.1 (2013)*
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper Perennial Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. 2014. *Applications of Flow in Human Development and Education*. London: Springer Dordrecht Heidelberg.
- Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K., & Whalen, S. (1993). *Talented teenagers: The roots of success and failure*. New York: Cambridge University Press.



- Elliot, A. J., Dweck, C. S. (2005). *Handbook of Competence and Motivation*. New York: The Guilford Press
- Ghozali, Imam. (2012). *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayati Nuril. 2019. Flow akademik dan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Psikologi Vol 6 No 2 (2019) 128-144*
- Karademas, E.C. (2006). *Self efficacy*, social support and well-being: The mediating role of optimism. *Journal of Personality and Individual Differences 40, 1281-1290*.
- Kim, M., Roh & Cho. 2016. Creativity of Gifted Student in an Integrated MathScience Instruction. *Journal of Skill and Creativity Vol.19 pp38-48*
- Latipun. 2014. *Psikologi Positif Teori dan Penerapan*. Malang: Tidak diterbitkan.
- Moreno, J. A., Cerevello, E. & Cutre, D. G. 2010. The achievement Motivation Theory to explain Student Participation in a Residential Leadership Learning Community. *Journal of Leadership Education vol.9, Issue 2,22-34*
- Nashori, dkk. 2002. *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islami*. Jogjakarta: Menara Kudus Jogjakarta.
- Prihandrijani Elisabeth. 2016. Pengaruh Motivasi Berprestasi dan dukungan social terhadap Flow akademik pada siswa SMA “X” di Surabaya. *Tesis*
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, Elita Perwira. 2014. Hubungan Dukungan social Orang Tua, Pelatih dan Teman dengan Motivasi Berprestasi Olahraga (Basket) pada Mahasiswa Atlet Basket Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa universitas Surabaya vol.3. No.1 (2014)*
- Rosiana Dewi, Hadian Rizka, Amrilya Miki. (2016). Gambaran Flow, Student Engagement, serta Afek Positif dan Negatif. *Vol 6, No.1, 2016*

- Salanova, M., Bakker, A. B. & Llorens, S. (2006). Flow at work: Evidence for an upward spiral of personal and organizational resources. *Journal of Happiness studies* Vol. 7: 1-22.
- Saparahayuningsih Sri. 2010. Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kependidikan Dasar* vol. 1 no. 1 (2010)
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Shermoff, Csikszentmihalyi, Schneider, Shermoff. Steele. (2003). Student Engagement in High School Classrooms from the Perspective of Flow Theory. *School Psychology Quarterly*, Vol. 18, No. 2, 2003, pp. 158–176.
- Sugiono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta; Jakarta.
- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Utami Mundandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 25
- Weisberg, Robert W. 2006. *Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention and the Art*. USA: John Willey & Sons, Inc.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), h. 15
- Gardner Howard, *Multiple Intelligencies*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993, h. 19
- Yuwanto, L. 2011. *The Flow Inventory for Student: Validation of The LIS*. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 26 (4). 280-285.
- Yuwanto. (2012) The Flow Inventory for student: validation of the LIS. *Jurnal Anima*, 26(4), 280-285.
- Yuwanto, L. (2013). *The Nature of Flow*. Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Kuesioner

### Hubungan Flow Akademik terhadap Kreativitas Mahasiswa UIN Malang

Teman-teman diharap mengisi data sesuai pada diri masing-masing, data yang diberikan terjamin kerahasiaannya, dan bertujuan untuk membantu proses menyelesaikan tugas akhir kami.

**\* Wajib**

Nama / NIM \*

Jawaban Anda

Jurusan \*

Jawaban Anda

No. WA \*

Jawaban Anda

Berikutnya

#### Flow Akademik

Pada bagian ini teman-teman diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan yang dirasakan selama mengikuti kegiatan akademik.

Pilihan jawaban:

STS : Sangat Tidak Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
S : Sesuai  
SS : Sangat Sesuai

1. Ketika belajar maupun mengerjakan tugas, saya mampu fokus dengan baik \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

2. Saya berkonsentrasi penuh ketika mengerjakan tugas atau belajar \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

3. Saya mendengarkan dosen dengan seksama ketika belajar \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

4. Ketika saya belajar atau mengerjakan tugas, saya tidak mudah terganggu dengan keadaan sekitar \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

<p>5. Saya merasa terbebani ketika mengerjakan tugas atau belajar *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>9. Saya mudah bosan ketika belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>6. Ketika belajar atau mengerjakan tugas, saya merasa waktu berjalan lebih cepat *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>10. Saya menghabiskan waktu berjam-jam ketika belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>7. Saya menikmati waktu-waktu belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>11. Dimana pun saya berada, saya selalu menyempatkan diri untuk belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>8. Saya merasa nyaman ketika belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>12. Saya tidak percaya diri (pesimis) akan kemampuan sendiri *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
	<p>13. Saya selalu melakukan suatu hal sebaik mungkin *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
	<p>Kembali</p> <p>Berikutnya</p>

<p>14. Saya belajar dan mengerjakan tugas untuk mengembangkan diri *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>19. Saya mengerjakan tugas dan belajar karena keinginan sendiri *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>15. Saya belajar dan mengerjakan tugas karena tuntutan akademik *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>20. Saya belajar atau mengerjakan tugas karena dorongan orang lain *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>16. Saya belajar untuk menambah pengetahuan baru *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>21. Saya belajar dan mengerjakan tugas karena tuntutan akademik *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>17. Mengerjakan tugas dan belajar membuat perasaan saya menjadi senang *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>22. Saya senang ketika menyelesaikan tugas yang telah selesai *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
<p>18. Saya tidak suka ketika belajar atau mengerjakan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>	<p>23. Saya merasa cemas ketika tidak bisa menyelesaikan tugas *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
	<p>24. Saya mempunyai target atau pencapaian dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
	<p>25. Saya tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas atau belajar *</p> <p><input type="radio"/> STS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> SS</p>
	<p>Kembali</p> <p>Berikutnya</p>

Kreativitas

Pada bagian ini teman-teman diminta untuk mengisi jawaban yang sesuai dengan yang ada yang disajikan.

Pilihan jawaban:

STS : Sangat Tidak Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
S : Sesuai  
SS : Sangat Sesuai

1. Saya mampu menyampaikan materi di depan umum dengan baik \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

2. Saya mampu menghubungkan materi pelajaran dengan berbagai peristiwa yang terjadi dalam lapangan \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

3. Saya susah menjawab pertanyaan yang menghubungkan beberapa teori pelajaran dengan keadaan di lingkungan sekitar \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

4. Saya mampu menyampaikan ide atau gagasan ketika belajar dalam kelas \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

5. Saya selalu memandang dari berbagai sudut pandang ketika menafsirkan suatu masalah \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

6. Saya kesulitan mencari solusi ketika menemukan suatu masalah \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

7. Saya suka berdiskusi mengenai hal apapun \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

8. Saya tidak suka kritikan dari orang lain \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

9. Saya suka memikirkan berbagai konsep atau ide yang belum pernah dilakukan oleh orang lain \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

10. Saya selalu yakin dengan apa yang saya lakukan \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

11. Saya mudah menyerah dengan apa yang telah saya lakukan \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

12. Saya mengerjakan sesuatu seaneh saya \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

13. Saya selalu berusaha sesuai kemampuan diri \*

☐ STS  
☐ TS  
☐ S  
☐ SS

Kembali

Kirim

## Lampiran 2. Skoring

*Flow Akademik*

3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	3	1	3	1	2	2	1	3	3	1
2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
3	4	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	2	2	1	3	4	1
2	3	2	1	1	2	3	4	2	4	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	4	2	2	3	4
1	3	4	2	2	1	2	3	1	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3
2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	1	3	4	3
1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2
2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2
2	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2
2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3
2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	3	3	1	2	4	3
1	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3
4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	3	4	1	4	3	4
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	1	4	2	2	2	2	2
3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
1	3	3	2	2	1	3	3	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	3
2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
2	3	3	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	3	1
1	2	2	3	3	1	2	2	1	3	1	3	1	1	2	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2
3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2
3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	3	3	2
1	3	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	1	3	1
4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	2	1	4	4	2
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	2	1	2	3	1
3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2
3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3
1	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	1	3	1
2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2
3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2
2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	1	3	1	2	3	2
3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3
1	4	3	2	2	1	3	2	1	3	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	1	1	4	1
2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2

2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2
2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	1	3	3	4	3	4	1	1	2	3
2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3
4	4	3	2	2	4	2	2	4	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	2	1	4	4
2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	1	4	1	2	2	2	3	3
2	3	3	4	4	2	2	3	2	1	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3
3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	3
1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2
3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3
3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	1	3
3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3
2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2
2	2	3	4	4	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3
1	2	4	1	1	1	2	2	1	4	2	1	1	2	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2
1	3	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	1	3	2	3	2	3	1	1	1	3
2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
1	4	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	4	2	3	2	3	2	1	1	4
2	3	4	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4
2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3
2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3
2	2	4	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3
1	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	2	1	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	3
2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3
3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	
3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	
2	3	3	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4	4	1	2	
2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	
2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	
1	3	3	3	3	1	3	1	1	2	2	1	1	2	1	3	3	3	2	3	1	1	1	
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	1	2	
3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	
3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	
3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	1	3	
2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2	3	4	1	4	1	2	1	2	

2	3	3	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4	4	1	2	3	3
3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3
3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	1	3	3	2
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2
2	3	3	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	4	4	1	2	3	3
3	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
1	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	1	3	1
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2
3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
1	3	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	3	2	1	1	3	1
2	4	4	2	2	2	4	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3
2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4
2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	4	2	4	2	4	4	2	3	3
3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	2	4	4	3	3	4
4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	2	4	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4
4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3
2	3	4	2	2	2	4	3	2	3	4	2	2	4	4	3	4	2	4	3	3	2	2	3	4
3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2
4	3	3	2	2	4	2	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2



3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	
3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	2	
1	2	3	2	2	1	2	4	1	2	3	4	1	3	3	2	3	3	3	3	4	3	1	2	3
4	2	3	4	4	4	3	2	4	3	2	1	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3
1	3	2	1	1	1	3	2	1	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	3	3
4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	2	1	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	2	2
2	3	2	1	1	2	2	3	2	3	4	1	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3
3	3	4	1	1	3	3	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	4	4	2	4	4	3	3	2
4	2	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	4	2	4	2	2	4	2	3	2	4	4	2	4
3	3	2	3	3	3	4	1	3	3	2	1	3	2	4	3	2	4	2	4	1	3	3	3	4
3	3	2	1	1	3	4	4	3	3	4	2	3	4	2	3	4	3	4	1	4	3	3	3	2
3	3	4	2	2	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3
3	3	4	2	2	3	4	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3
4	4	3	2	2	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	1	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	1	2	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
4	4	3	2	2	4	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	2	4	4	4	4
3	3	3	2	2	3	4	1	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	2	4	1	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3
3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	4	4
2	4	3	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	2	2	4	4
2	4	4	4	4	2	2	1	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4
3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3
4	3	4	2	2	4	3	3	4	1	2	4	4	2	3	3	2	1	2	4	4	3	4	3	3
1	1	4	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	4	1	3	3	3	3	4	3	1	1	4
4	1	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	1	3
3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4
4	3	3	2	2	4	2	3	4	3	2	4	4	2	4	3	2	3	2	4	3	2	4	3	4
4	2	4	1	1	4	2	4	4	4	1	3	4	1	4	2	1	4	1	3	3	2	4	2	4
4	2	4	4	4	4	3	2	4	1	4	3	4	4	3	2	4	1	4	3	4	3	4	2	3
3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	3	2	1	4	2	4	2	2	3	3	3	4	1
4	3	4	4	4	4	3	1	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2
4	3	4	2	2	4	3	1	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3
3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4
3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	1	2	4	3	4	3
3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
4	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4
2	3	4	4	4	2	3	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4
2	4	3	4	4	2	4	2	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	4	3
3	4	4	4	4	3	1	1	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	3	3	4	3	3
3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	1	4	3	3	3	2
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3
2	4	3	3	3	2	4	4	2	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	4	4

1	4	2	3	3	1	4	4	1	3	3	2	1	3	4	4	3	4	3	2	4	2	1	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
4	3	4	2	2	4	4	3	4	3	2	3	4	2	3	3	2	4	2	3	3	4	4	3	3
4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	1	4	4	2
4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3
3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	2	3	1	3	4	1	4	1	2	4	4	3	4	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	4	2
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2	3	2	2	4	2	4	3	3	4	2	3
4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4
4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4
3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	1	4	3	1	4	4	1	4	1	3	3	4	3	4	4
4	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3
4	3	4	3	3	4	3	1	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	1	3	4	3	2
4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3
3	4	1	1	1	3	4	3	3	4	2	2	3	2	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4
4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	1	3	4	3	4	4	4	4	4	3	1
4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2
3	4	1	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2
4	4	1	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	4	4	2
4	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3
4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3
4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	3
3	3	4	4	4	3	2	2	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4
3	3	4	4	4	3	1	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2
4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	1	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2
2	4	2	3	3	2	4	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	2	4	3
4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3
3	4	3	4	4	3	4	1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4
2	4	3	4	4	2	3	4	2	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3
1	4	3	4	4	1	3	4	1	2	4	4	1	4	3	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3
3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2
3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2
2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	1	2	4	3	4	4	4	4	1	4	3	2	4	3
3	4	2	4	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3
4	4	3	3	3	4	4	2	4	1	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4
1	4	4	3	3	1	3	4	1	4	3	3	1	3	3	4	3	4	3	2	4	3	1	4	3
4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	3	1	2	4	4	4	4	4
4	4	2	4	4	4	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	2	3	2	2	2	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2
4	3	4	2	2	4	3	1	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	1	4	4	3	2
3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	1
3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	4	2
4	4	3	3	3	4	1	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
4	4	4	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3

4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4
3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	4	3	4	3	3	4
3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	1	2	3	3	4	3	3	3
3	3	1	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3
3	4	3	4	4	3	4	2	3	1	1	4	3	1	3	4	1	3	1	3	2	4	3	4	3
4	4	4	1	1	4	3	2	4	3	2	3	4	2	2	4	2	3	2	4	2	4	4	4	2
4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	2
4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	1	1	4	4	4	2
4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	3	2	3	4	3	1
3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3
3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
2	4	3	4	4	2	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4
3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4
4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3
2	4	4	3	3	2	4	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2
3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	2	4	3	4	2
4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2
4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2
1	4	3	4	4	1	4	3	1	1	4	3	1	4	3	4	4	2	4	1	3	4	1	4	3
3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3
3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4
2	4	2	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4
3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3
4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3
3	4	3	3	3	3	1	2	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	2
2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2
3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3
4	3	2	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3
4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
1	4	4	2	2	1	4	3	1	1	4	4	1	4	4	4	4	3	4	1	3	3	1	4	4
3	4	4	1	1	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
4	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4
4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4
4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3
3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4
4	1	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	3	3	3	2	4	4	4	1	4
4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3
4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	4	2	3
4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2
3	4	3	1	1	3	4	3	3	1	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	4	2
3	3	4	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3

3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
4	2	4	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	2	4
4	2	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	2	4
4	3	4	3	3	4	1	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	3	4	3	3
4	2	3	4	4	4	2	3	4	1	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	3	3	4	2	2
4	2	4	2	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2
3	3	4	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
1	4	2	4	4	1	4	4	1	4	3	2	1	3	3	4	3	3	3	2	4	3	1	4	3
2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	2	4	3	2	4	3
3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4
4	4	1	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	2	2	2	4	3	2	4	4	4
4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	3	4	2	3	2	3	4	2	4	4	3
4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	3	3
3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	1	4	3	3	3	3
3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3
3	2	2	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	1	3	3	4	3	3	2	2
4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	2	2	3	2	4	2	3	3	4	4	3	2
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4
1	4	2	2	2	1	3	4	1	2	4	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	2	1	4	4
3	4	3	2	2	3	4	4	3	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	4	2	3	4	3
2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	2	3	1	4	3	3	3	3	4	3	2	4	1

### Kreatifitas

2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	4
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3
4	4	1	2	2	4	4	2	3	3	1	1	4
3	3	2	1	3	3	3	3	2	4	2	3	4
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4
4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4
1	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	3	3
3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
4	4	3	2	2	4	4	3	4	3	3	2	4
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	1	3
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3

```

4 4 2 1 2 4 4 2 4 3 2 1 3
3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 3 4 2 3 3 2 4 4 3 2 4
3 3 2 3 2 3 3 3 3 3 2 3 3
2 2 2 2 1 2 2 3 4 4 2 2 4
3 3 2 3 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 2 3 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 2 1 2 3 3 3 3 3 2 3 4
2 2 3 2 3 2 2 3 3 3 3 3 3
2 2 2 2 2 2 2 3 2 3 2 3 4
3 3 3 1 1 3 3 2 2 2 3 3 4
3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 4
3 3 2 3 2 3 3 3 3 3 2 3 3
2 2 2 1 2 2 2 4 3 3 2 3 4
4 4 3 4 3 4 4 3 3 3 3 4 4
2 2 2 2 2 2 2 3 3 2 2 3 3
2 2 3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 3
3 3 2 3 2 3 3 4 3 2 2 3 3
2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 2 3 4
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 4 3 2 3 3 4 3 4 4 3 4
3 3 3 2 4 3 3 3 3 3 3 1 4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
2 2 2 1 2 2 2 3 4 3 2 2 3
2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 2 2 3
3 3 3 2 3 3 3 2 3 3 3 2 3
4 4 3 2 3 4 4 4 4 4 3 4 4
2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 2 2 3
1 1 2 4 3 1 1 3 3 2 2 2 4
3 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 2 3
1 1 2 2 3 1 1 2 2 2 2 3 4
2 2 2 3 1 2 2 3 2 3 2 2 3
4 4 4 2 2 4 4 3 3 4 4 3 4
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4
2 2 2 3 2 2 2 3 3 3 2 2 3
4 4 1 1 2 4 4 2 4 4 1 1 4
3 3 2 3 2 3 3 3 2 3 2 2 3
3 3 3 3 2 3 3 2 3 3 3 2 3
2 2 2 3 2 2 2 1 3 4 2 3 4
3 3 3 3 2 3 3 3 3 3 3 4 4
2 2 2 2 2 2 2 3 3 2 2 2 3
2 2 2 3 3 2 2 3 3 3 2 3 3
3 3 4 2 3 3 3 4 4 1 4 3 4
3 3 2 2 3 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 2 2 3 3 3 3 3 3 2 3 2
2 2 1 1 2 2 2 3 2 2 1 3 3

```

```

3 3 1 1 2 3 3 2 2 3 1 1 4
3 3 3 2 2 3 3 3 3 3 3 4 4
2 2 2 2 2 2 2 3 2 3 2 3 3
3 3 2 1 2 3 3 3 3 4 2 2 4
3 3 2 2 3 3 3 4 4 2 2 1 4
2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 2 4 4
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 3 2 2 3 3 4 3 3 3 3 3
3 3 1 2 2 3 3 3 3 3 1 2 3
3 3 1 1 1 3 3 4 4 3 1 1 4
3 3 2 2 2 3 3 4 3 4 2 3 3
2 2 3 3 3 2 2 3 3 2 3 2 3
2 2 3 3 3 2 2 3 3 3 3 3 3
3 3 2 3 2 3 3 3 3 2 2 2 3
4 4 2 2 2 4 4 3 4 3 2 4 4
2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 1 2 3
3 3 3 2 2 3 3 2 3 3 3 2 3
4 4 3 1 2 4 4 3 3 3 3 2 3
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 2 3 2 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 2 3 4
2 2 2 2 2 2 2 4 3 3 2 3 4
3 3 2 2 3 3 3 3 3 3 2 3 4
2 2 3 3 2 2 2 3 3 2 3 2 3
3 3 3 2 4 3 3 4 2 3 3 2 4
4 4 2 2 2 4 4 3 4 3 2 4 4
2 2 2 3 2 2 2 3 3 3 2 3 4
3 3 2 3 2 3 3 1 4 4 2 3 4
2 2 2 3 2 2 2 2 3 3 2 3 3
3 3 2 3 2 3 3 2 3 4 2 2 4
4 4 2 2 2 4 4 3 4 3 2 4 4
3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 2 3
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 3 2 3 3 3 3 4 4 3 2 3
2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 2 3 4
3 3 2 2 2 3 3 2 2 3 2 2 3
3 3 2 2 3 3 3 3 3 3 2 3 3
3 3 2 2 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 3 3 2 3 3 3 3 4 3 3 4
3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 4

```

4	4	2	1	2	4	4	4	4	4	2	4	2
2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	2	3
4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4
3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3
3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	4
3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	1	4
4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3
4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3
3	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	2	2
3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3
3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3
3	3	2	4	3	3	3	1	3	3	2	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2
3	3	4	3	2	3	3	3	1	3	4	4	1
3	3	2	4	3	3	3	1	2	2	2	4	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	4	2	3	3	3	3	4	1	4	2	4
3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	1	3
3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2
3	3	4	4	2	3	3	3	2	2	4	2	3
3	3	1	1	3	3	3	4	3	1	1	1	4
3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	1	3
3	3	1	2	4	3	3	4	4	3	1	2	3
3	3	1	3	4	3	3	3	3	4	1	4	3
3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2
3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3
3	3	1	3	4	3	3	1	3	3	1	2	3
3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1
3	3	2	3	2	3	3	4	1	3	2	3	4
3	3	2	4	2	3	3	4	2	2	2	2	3
3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	3	3	4
3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	4
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3
3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4
3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3
3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2	4	4

```

3 3 3 3 3 3 3 1 2 3 3 3 4
3 3 3 3 3 3 3 2 4 3 3 2 3
3 3 3 2 3 3 3 4 3 2 3 3 2
3 3 4 2 4 3 3 2 4 2 4 4 1
3 3 2 3 2 3 3 3 2 3 2 3 2
3 3 2 4 2 3 3 3 1 4 2 3 3
3 3 3 1 3 3 3 2 3 4 3 4 4
3 3 3 4 3 3 3 3 4 4 3 2 3
3 3 4 3 4 3 3 2 4 3 4 1 3
3 3 2 4 2 3 3 3 4 3 2 2 1
3 3 1 4 1 3 3 3 3 3 1 3 1
3 3 4 4 4 3 3 4 3 4 4 2 3
3 3 4 3 2 3 3 3 4 4 4 3 4
3 3 4 4 3 3 3 2 4 3 4 3 4
3 3 2 4 3 3 3 1 2 3 2 3 3
3 3 2 3 3 3 3 2 1 4 2 3 4
3 3 4 3 4 3 3 3 1 3 4 2 3
3 3 4 3 4 3 3 4 2 4 4 2 3
3 3 3 4 3 3 3 2 3 1 3 1 2
3 3 4 2 4 3 3 3 4 1 4 3 3
3 3 4 2 4 3 3 3 3 2 4 4 2
3 3 4 3 4 3 3 2 2 1 4 4 3
3 3 4 3 4 3 3 4 3 2 4 3 4
3 3 4 4 4 3 3 4 4 3 4 4 1
3 3 3 2 3 3 3 2 3 4 3 3 2
3 3 3 1 3 3 3 3 4 3 3 3 3
3 3 4 4 4 3 3 3 2 4 4 3 4
3 3 2 4 2 3 3 3 3 3 2 2 3
3 3 3 4 4 3 3 3 3 2 3 1 2
3 3 4 4 3 3 3 3 3 3 4 2 1
3 3 4 3 2 3 3 3 4 3 4 3 2
3 3 4 3 1 3 3 3 4 3 4 4 3
3 3 4 4 3 3 3 3 2 3 4 2 3
3 3 4 3 3 3 3 4 2 4 4 3 3
3 3 3 4 2 3 3 3 1 3 3 3 4
3 3 3 4 3 3 3 2 2 2 3 3 4
3 3 4 4 4 3 3 4 1 3 4 3 3
3 3 4 3 1 3 3 3 3 2 4 3 2
3 3 2 4 3 3 3 1 2 3 2 4 1
3 3 3 4 3 3 3 3 4 4 3 4 2
3 3 4 4 4 3 3 3 2 2 4 2 2
3 3 1 3 2 3 3 4 2 3 1 3 2
3 3 4 4 4 3 3 4 3 1 4 3 3
3 3 4 4 4 3 3 4 4 3 4 4 3
3 3 4 3 4 3 3 3 3 4 4 1 3
3 3 3 4 3 3 3 1 4 4 3 1 4
3 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 4 4

```



3 3 4 4 4 3 3 4 2 3 4 3 4  
 3 3 3 4 3 3 3 3 1 3 3 4 3  
 3 3 4 4 4 3 3 3 3 3 4 3 3  
 3 3 4 3 4 3 3 3 3 3 4 3 3  
 3 3 4 3 4 3 3 4 3 3 4 3 3  
 3 3 3 4 3 3 3 3 1 4 3 3 3  
 3 3 3 2 3 3 3 3 1 3 3 4 3  
 3 3 3 4 3 3 3 3 4 2 3 2 3  
 3 3 4 3 4 3 3 2 3 3 4 4 3  
 3 3 4 2 4 3 3 1 4 4 4 2 2  
 3 3 4 1 4 3 3 1 3 2 4 3 3  
 3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 1 2  
 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 3 1 3  
 3 3 4 2 4 3 3 4 3 3 4 2 2  
 3 3 4 3 4 3 3 3 3 3 4 4 3  
 3 3 3 4 3 3 3 2 4 3 3 3 2  
 3 3 3 1 3 3 3 3 3 4 3 3 3  
 3 3 3 4 1 3 3 1 2 2 3 4 4  
 3 3 4 4 2 3 3 3 2 3 4 3 3  
 3 3 3 4 3 3 3 4 3 4 3 2 2  
 3 3 2 4 3 3 3 3 1 3 2 3 1  
 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4 3 3 2  
 3 3 4 3 4 3 3 3 2 3 4 3 3  
 3 3 3 4 4 3 3 3 3 4 3 3 4  
 3 3 2 4 4 3 3 3 2 2 2 1 3  
 3 3 3 4 3 3 3 3 4 1 3 3 2  
 3 3 4 4 3 3 3 2 3 2 4 1 3  
 3 3 3 4 3 3 3 3 4 3 3 3 3  
 3 3 2 3 2 3 3 4 3 4 2 4 3  
 3 3 3 3 2 3 3 1 2 3 3 4 3  
 3 3 4 3 2 3 3 2 3 4 4 2 1  
 3 3 4 3 1 3 3 4 2 3 4 1 3  
 3 3 1 4 2 3 3 2 3 2 1 4 3  
 3 3 3 4 3 3 3 4 1 3 3 3 3  
 3 3 4 4 4 3 3 4 3 4 4 4 3  
 3 3 3 4 4 3 3 4 3 3 3 1 3  
 3 3 4 3 4 3 3 1 3 2 4 4 3  
 3 3 4 4 3 3 3 3 3 3 4 4 2  
 3 3 4 3 3 3 3 3 4 1 4 3 2  
 3 3 4 2 4 3 3 3 4 1 4 3 3  
 3 3 3 3 4 3 3 2 1 2 3 3 3  
 3 3 3 4 4 3 3 3 1 1 3 3 4  
 3 3 3 3 4 3 3 3 2 2 3 4 4  
 3 3 3 2 3 3 3 3 1 3 3 3 3  
 3 3 4 3 4 3 3 4 3 3 4 4 1  
 3 3 4 4 4 3 3 4 4 3 4 3 2  
 3 3 4 4 4 3 3 3 3 3 4 4 3

3	3	4	1	4	3	3	2	2	4	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2
3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	2	3
3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2
3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	1	3
3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	2
3	3	3	3	4	3	3	1	3	1	3	4	3
3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	1	3
3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	2	2	1
3	3	2	1	4	3	3	2	1	3	2	3	3
3	3	1	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3
3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4
3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	1
3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4
3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3
3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	4	1
3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	4	3	4
3	3	1	3	3	3	3	2	1	4	1	4	3
3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3
3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	4
3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	3	2
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2
3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3
3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3
3	3	2	4	4	3	3	2	3	2	2	3	2
3	3	2	3	4	3	3	1	3	3	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	4
3	3	4	1	3	3	3	2	3	1	4	3	3
3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2
3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2
3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3
3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4
3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	1	3
3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	2	2
3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	3
3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	4

3	3	2	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3
3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3
0.470						0.202						

Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas *Flow* Akademik

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.905	.902	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a1	69.24	118.969	.710	.	.897
a2	68.87	126.238	.481	.	.902
a3	69.01	131.922	.092	.	.909
a4	69.28	122.870	.542	.	.901
a5	69.28	122.870	.562	.	.901
a6	69.24	118.969	.610	.	.897
a7	69.05	128.955	.253	.	.906
a8	69.25	123.513	.486	.	.902
a9	69.24	118.969	.530	.	.897

a10	69.16	129.669	.197	.	.908
a11	69.22	122.069	.608	.	.900
a12	69.13	128.230	.279	.	.906
a13	69.24	118.969	.710	.	.897
a14	69.22	122.069	.618	.	.900
a15	69.38	123.742	.498	.	.902
a16	68.87	126.238	.481	.	.902
a17	69.21	122.498	.582	.	.900
a18	68.96	129.069	.283	.	.906
a19	69.22	122.069	.608	.	.900
a20	69.21	129.197	.216	.	.907
a21	69.25	123.513	.457	.	.902
a22	69.52	118.025	.625	.	.899
a23	69.24	118.969	.720	.	.897
a24	68.87	126.238	.431	.	.902
a25	69.36	124.301	.470	.	.902

## Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas Kreativitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.713	.798	13

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a1	34.51	16.671	.647	.	.674
a2	34.51	16.671	.633	.	.674
a3	34.64	14.817	.552	.	.662
a4	34.59	16.676	.234	.	.715
a5	34.60	16.421	.317	.	.700
a6	34.51	16.671	.638	.	.674
a7	34.51	16.671	.647	.	.674
a8	34.56	18.340	.255	.	.734
a9	34.54	18.089	.083	.	.732
a10	34.49	18.324	.057	.	.733
a11	34.64	14.817	.552	.	.662
a12	34.68	17.685	.117	.	.730

a13	34.51	16.671	.652	.	.674
-----	-------	--------	------	---	------

## Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas

### *Flow Akademik*

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		flow akademik
N		301
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	72.18
	Std. Deviation	11.363
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive	.045
	Negative	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		1.294
Asymp. Sig. (2-tailed)		.070
a. Test distribution is Normal.		

## Kreativitas

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kreatifitas
N		301
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	37.60
	Std. Deviation	4.036
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.043
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		1.343
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054
a. Test distribution is Normal.		

## Lampiran 6. Hasil Uji Linieritas

## Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kreatifitas * flow akademik	.638	.407	.701	.492

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kreatifitas * flow akademik	Between Groups (Combined)	2402.292	48	50.048	5.078	.000
	Linearity	1989.164	1	1989.164	201.810	.000
	Deviation from Linearity	413.129	47	8.790	.892	.674
	Within Groups	2483.867	252	9.857		
	Total	4886.159	300			

## Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesis

Correlations

		kreatifitas	flow akademik
kreatifitas	Pearson Correlation	1	.638**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	301	301
flow akademik	Pearson Correlation	.638**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	301	301



## Correlations

	keatifitas	flow akademik
keati Pearson Correlation	1	.638**
fitas Sig. (2-tailed)		.000
N	301	301
flow Pearson Correlation	.638**	1
akad Sig. (2-tailed)	.000	
N	301	301

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).